



4CD

JEST TEŻ W WERSJI DVD

FRATER

PL

PREMIERA

PEŁNE
WERSJE
GIER

TRAINZ RAILROAD SIMULATOR 2004 PL
GUILTY GEAR X2 RELOAD

164 STRONY!!!

CD-ACTION

BETATEST

JUST CAUSE

REALNA KONKURENCJA DLA GTA!

RECENZJE

CALL OF JUAREZ

CIVCITY: ROME

FLATOUT 2

AGE OF PIRATES

TEMAT NUMERU **EXCLUSIVE**

COMPANY OF HEROES

RTS, JAKIEGO JESZCZE NIE BYŁO!

REPORTAŻ

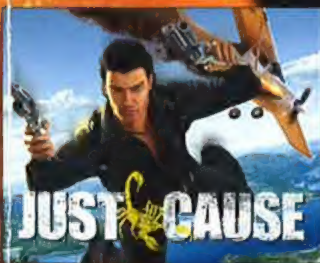
GAMES CONVENTION 2006

PIERWSZA RELACJA W POLSCE

WYWIAD

TOMEK BAGIŃSKI

© WIEDZMINIE I NIE TYLKO



JUST CAUSE

INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916 NUMER 10/2006 (130) PAŹDZIERNIK CENA 14 ZŁ 99 GR W TYM 7% VAT

INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916
CENA: 14,99 ZŁ
W TYM 7% VAT

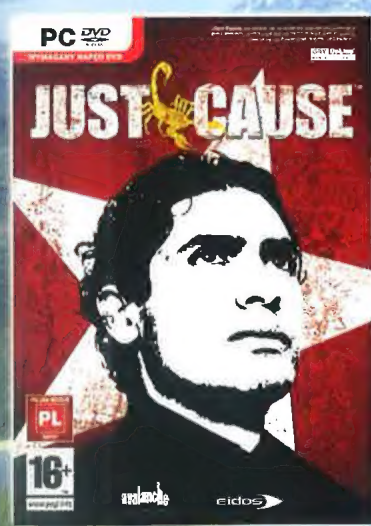


Głównym i płytą stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie.

JUST CAUSE™



JUŻ WKRÓTCE!



16+
www.pep.info

POLSKA WERSJA
PL
MAPET

99.90
PLN

KUPIJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

avalanche
GAMES

eidos

Just Cause™ © 2000 Eidos Interactive Limited. Just Cause™, Eidos & the Eidos logo are trademarks of the the SCI Entertainment Group. Eidos & the Eidos logo are trademarks of the the SCI Entertainment Group. Avalanche is a trademark of Fatalist Productions AB. All rights reserved.



„Just Cause zapowiada się na wielki hit.
Dawno się tak dobrze nie bawilem.”

GRY OnLine
www.gry-online.pl

„Just Cause to akcja w najlepszym wydaniu.
Polecam wszystkim, dosłownie wszystkim
fanom gier akcji. A zwłaszcza tym,
którzy lubują się w GTA i Far Cry'u.”

Ocena: 9/10

 Wirtualna Polska

COŚ SIĘ KOŃCZY, COŚ SIĘ ZACZYNA

Ten, kto czyta wstępniaki w CDA regularnie, wie, że są tematy, które powracają co roku w określonych miesiącach. Nie ma wstępniaka w numerze kwietniowym bez choćby krótkiej refleksji o kolejnych urodzinach. W wydaniu grudniowym lub trzynastym są życzenia świąteczno-noworoczne. W majowym ew. czerwcowym jest zawsze coś o targach E3. Bo ciężko o tych rzeczach nie pisać... skoro są. Co rok.

No więc – pytamy owych stałych wstępniakoczytaczy – o czym jeszcze dotąd nie wspomnieliśmy, a trzeba, bo też jest co roku, czy nam się to podoba, czy nie? Odpowiedź jest równie trudna jak w większości naszych konkursów audiotele. Naturalnie chodzi tu o marudzenie na słynny (czy raczej niesławny) sezon ogórkowy, czyli tradycyjny letnio-wakacyjny zastój w branży.

Ale postaramy się narzekać najkrócej jak tylko się da. Jak ogólnie już wiadomo, w czasie „ogórkowym” gier jest niewiele, a dobrych jak na lekarstwo. Nie ukrywamy, że w tym numerze to widać. Ale jednak w tej postnej kaszy jest parę skwarków. M.in. obszerny betatest Just Cause, gry, która może sensownie konkurować z cyklem GTA, jeśli idzie o swobodę rozgrywki (i nie tylko). Jest też spora recenzja Call of Juarez oraz wiele zapowiedzi. Do tego ekskluzywny temat numeru poświęcony Company of Heroes (jak prawie zawsze byliśmy jako jedyni z Polski na specjalnym pokazie). A i na CD: a to premiera Frat(e)ra, a to pełna wersja F.E.A.R. Combat... Jest też fotoreportaż z targów Games Convention 2006. A propos targów...

Miesiąc temu pisaliśmy, że upały musiały niektórym zdrowo dać po głowie. Zdaje się, że w USA grało duuuużo mocniej i tym samym tam to dopiero ludziom zdrowo odbiło. Np. nie wiem, czy wiecie, że tegoroczne E3 były (jak się okazuje) – ostatnimi w historii! Nie, nie oznacza to, że nie będzie już targów w Los Angeles. Będą – ale nie w maju, tylko w lipcu. To jeszcze można by przeboleć (choć jednak maj był z wielu powodów terminem dla nas dużo lepszym). Do tego nie będą już w Convention Center, tylko w jakimś hotelu. Ale co gorsza, zmieniono ich formułę (i nazwę). Odtąd nie będą przeznaczone (także) dla postronnych widzów, a tylko dla tzw. branży – czyli głównie dziennikarzy.

Co to oznacza? Zapomnijcie o ogromnych i efektownych stoiskach czy zdjęciach skąpo ubranych hostess. To se ne vрати! Nowe targi to teraz będą raczej kameralne spotkania dziennikarzy z producentami + prezentacją gier. Bez laserów, bajerów, fajerwerków. Będzie kameralnie, cicho, biznesowo...

Czemu tak się stało? Wersja oficjalna jest taka, że dystrybutorzy narzekali na „trudności z dotarciem z grą do ludzi”. Ale to ściema – nasza teoria jest taka: po prostu

z hasła ostatnich E3 („Gdzie biznes styka się z zabawą”) zrobiło się: „Gdzie rządzi biznes, a kosztą są be”. W reportażu z ostatnich E3 podkreślaliśmy, że tam się robi coraz większy biznes, a zabawa schodzi na plan dalszy. I to jest to – popatrzcie na te targi okiem menedżera: po kiego wydawać grube tysiące dolarów na ogromne stoisko, po kiego płacić wielką kasę za jego wyposażenie i personel, po co wykupywać (po słonej cenie) dziesiątki metrów kwadratowych powierzchni hali, skoro na targach przewija się góra 60 000 ludzi? (Przy milionach graczy to tyle co nic.) A reszta i tak dowiaduje się przecież o grach z relacji dziennikarzy. Zatem biznesowa kalkulacja jest prosta – należy skoncentrować się na tym tysiącu (czy dwóch) dziennikarzy, którzy i tak zareklamują co trzeba milionom graczy. A do tego wystarczy – zamiast ogromnego stoiska – parę dni targów, mała sala, rząd lub dwa krzeseł i jeden spory ekran LCD + parę osób personelu. I proszę – kosztą radykalnie mniej, skutek ten sam. I wszyscy (księgowi) szczęśliwi.

Nam jednak czegoś szkoda. Atmosfery, hałaśliwego uroku takich targów, tego całego bałaganu, a nawet obrzydliwego żarcia, które tam serwowano (uwierzcie, że równie paskudnego barbecue za osiem baksów za nader małą porcję nie kupicie nigdzie na świecie). Ale cóż, w Excelu nie ma takich rubryk jak „klimat” czy „sentymenty”. Więc... bye, bye, E3. Cóż, wychodzi więc na to, że największe (i w sumie jedyne...) ogólnodostępne targi o grach będą odbywały się blisko, bo w Lipsku w Niemczech. (Dla nas do Lipska jest równie blisko jak choćby do Krakowa czy Warszawy... prawie jak spacer.) Zawsze jakaś pociecha.

Tyle na dziś. A na zakończenie też napiszemy to, co w każdym wstępniaku...

Milej lektury!

Zbigniew Bański
Zbigniew Bański

Jerzy Poprawa
Jerzy Poprawa

PS Dziękujemy za wszystkie wakacyjne pocztówki, e-maile i inne dowody pamięci. Współczujemy też z powodu końca wakacji. Ale... nawet się nie obejrzycie, gdy znów poczytacie tutaj, że wy je macie, a my nie. Tak, to też kolejna rzecz, która jakoś tak się we wstępniakach co roku pojawia... :)



www.cdaction.com.pl

numer 10/2006 (130)

REDAKCJA

50-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6
tel. 071 341 20 83, faks 071 341 99 11

Redaktor naczelny: Zbigniew Bański

Zast. redaktora naczelnego: Jerzy Poprawa

Zespół redakcyjny: Daniel Bartosik, Maciej Jakubski, Maciej Kuc, Maciej Lewczuk, Aleksander Olszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smolinski, Tymon Smektała

Stali współpracownicy: Sławek Blyskal, Łukasz Bonczol, Jacek Brzezowski, Rafał Fluderski, Jan Jankowski, Bartłomiej Klus,

Marek Lenc, Sławek Lipowski, Tomasz Malusik, Przemysław Ostrowski, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Marcin Sotys, Daniel

Śniagoń, Krzysztof Tomczak, Rafał Wieliczko

Dyrektor artystyczny: Jacek Sawicki

(DTP): Beata Haralym, Grzegorz Jaszczyszyn

Grafika: Damian Bednarek, Adam Szumilak



WYDAWCA

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes: Witold Woźniak

Członek zarządu: Jerzy Szulwic

Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański

Dyrektor finansowy: Andrzej Chojnowski

Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski

Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Dyrektor biura reklamy: Michał Mierzyński

Dyrektor biura reklamy czasopism komputerowych:

Janusz Jedrzejczak, tel. 022 516 35 50

e-mail: janusz.jedrzejczak@bauer.pl

Public Relations, promocja:

Joanna Korwin-Kijóć
tel. 071 343 61 05 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Reklamacje płyt CD:

Tomasz Matusik
tel. 071 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl

Prenumerata (zamówienia, reklamacje)

Beata Jankowska – tel. 022 517 05 51 (do 5)

beata.jankowska@bauer.pl

Druk Poligrafia SA Kielce

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Koplowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiegokolwiek formie zabronione, ISSN 1426-2916

Wydawnictwo Bauer ostrzega PT. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.



Najdoskonalsza
mysz do gier.



Mysz laserowa Logitech® G5

Mysz laserowa Logitech® G5 daje Ci przewagę dzięki laserowemu mechanizmowi rozdzielczości 2000 dpi. Oszalamiająca szybkość i ultrapłynne śledzenie. Wydajność 8x lepsza od tradycyjnych myszek! Niezpotykany poziom kontroli możliwości w grach.



Spis treści

Gramy



Zawartość Cover CD/DVD	010
Kalejdoskop	014
Gamewalker	060

ZAPOWIEDZI

Pro Evolution Soccer 6	018
BiA: Hell's Highway	020
Star Trek: Legacy	022
Sid Meier's Railroads!	024
They Hunger: Lost Souls	026
UFO: Afterlight	028
Mythic Wars	030
Haze	032
Savage 2: A Tortured Soul	034

TEMAT NUMERU

Company of Heroes	036
-------------------------	-----

ZA PIĘĆ DWUNASTA

Just Cause	054
------------------	-----

RECENZJE

Call of Juarez	068
Fate	073
Pirates of the Caribbean	074
Air Conflicts	076
Hard Truck Tycoon	078
Kozacy II: Bitwa o Europę	080

Age of Pirates: Opowieści	082
Law & Order: Criminal Intent	084
CivCity: Rome	086
Red Orchestra: Ostfront 41-45	088
Neverend	092
FlatOut 2	094
Battle of Britain II: WoV	098
Onimusha 3 PL	100
Dreamfall PL	102
Galactic Civilizations II PL	104
Starship Troopers PL	104
SpellForce 2 PL	106
GRAV PL	106

GRY WIECZNIE ŻYWE

Morrowind	108
-----------------	-----

KASZANKA

Kajko i Kokosz 2	110
------------------------	-----

O GRACH INACZEJ

Freeware	112
KMG	113
Odmienne stany grywalności	114
Wywiad z Tomkiem Bagińskim	115
Lipsk 2006 – reportaż & przegląd	116
Tipsy	122

Nie tylko gramy

Na Luzie	126
Temat numeru: Przelwaj szkołę	132
Newsy, ciekawostki, ploty	136
Pamięć w kieszeni	144
Jarmark moddingu	146
25-lecie peceta	148
Trendy: AMD kupuje ATI	150
A, miga! – emulacja Amigi	152
Okantowany na Allegro!	154
Magazyn	156

TESTY SPRZĘTU

Obudowy Cooler Master Mystique	
RC-632 i Gigabyte 3D Aurora	138
Kamera Creative Live! Cam Voice	139
Monitor ASUS PG191	140
Gamepad Apollo GP-3080 Starlight	140
Klawiatura A4Tech IP-Talky	141
Klawiatura Belkin Nostromo	
SpeedPad N52	142
Ładowarki Media-Tech	142

INNE

Action Redaction	158
Prenumerata	162



INDEKS GIER

Age of Pirates: Opowieści	082	Dreamfall PL	102	Just Cause	054	Onimusha 3 PL	100	Star Trek: Legacy	022
Air Conflicts	076	Fate	073	Kajko i Kokosz 2	110	Pirates of the Caribbean	074	Starship Troopers PL	104
Battle of Britain II: WoV	098	FlatOut 2	094	Kozacy II: Bitwa o Europę	080	Pro Evolution Soccer 6	018	They Hunger: Lost Souls	026
BiA: Hell's Highway	020	Galactic Civilizations II PL	104	Law & Order: Criminal Intent	084	Red Orchestra: Ostfront 41-45	088	UFO: Afterlight	028
Call of Juarez	068	GRAV PL	106	Morrowind	108	Savage 2: A Tortured Soul	034		
CivCity: Rome	086	Hard Truck Tycoon	078	Mythic Wars	030	Sid Meier's Railroads!	024		
Company of Heroes	036	Haze	032	Neverend	092	SpellForce 2 PL	106		



CORE MEDIUM MESSENGER



CORE to oryginalna kolekcja toreb łączących w sobie ciekawe wzornictwo i najnowsze rozwiązania techniczne, a dodatkowo dostępnych w wielu różnych kolorach. Torby Messenger wykonane są z tkaniny Cordura, która czyni je bardziej wytrzymałymi - dlatego zawsze możesz na nich polegać.

Produkt dostępny
w sieci sklepów



SUPER

TYLKO NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCE SIĘ GRY!
UZNANE, POLECANE, PEWNE!



NOWE OBLCZE SERII SUPERSELLER...



JUŻ 15 WRZEŚNIA 8 NOWYCH, NAJWIĘKSZYCH HITÓW!
TERAZ KAŻDY W EKSKLUZYWNYM, LAKIEROWANYM PUDEŁKU!

SUPERSELLER TO SERIA NAJLEPSZYCH GIER!
SPRAWDŹ JE WSZYSTKIE NA STRONIE www.superseller.pl

DOBRY ZAKUP
Gry OnLine
www.gryonline.pl

Zakup gier z serii SuperSeller rekomendowany jest przez renomowany serwis Gry-Online.pl

PORADNIK DO GRY
Gry OnLine
www.gryonline.pl

W każdym pudełku znajduje się kompletny poradnik przejścia gry!

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

Cały czas ta sama rewelacyjna cena!

UZUPEŁNIJ SWOJĄ KOLEKCJĘ!
49.99 zł
za sztukę

SuperSeller jest marką firmy Cenega Poland Sp. z o.o. Logo i nazwa SuperSeller są znakami towarowymi firmy Cenega Poland Sp. z o.o. Wszelkie pozostałe znaki towarowe oraz prawa autorskie należą odpowiednio do swoich właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.

\$ E L L E R

WIELKI KONKURS!

1000 DOLARÓW W GOTÓWCE!



WYGRAJ JEDNĄ Z 1100 NAGRÓD O ŁĄCZNEJ WARTOŚCI PONAD 120 000 PLN!

Partnerzy konkursu:

nero

ARDATA

EIZO

ZBOARD

RAZER

CENEGA

SZCZEGÓŁY W PUDEŁKACH Z GRAMI ORAZ NA STRONIE www.superseller.pl

DO WYGRANIA: 1x1000 USD (amerykańskich dolarów); 1x monitor EIZO S1931 SlimEdge 19"; 8x dysk przenośny USB Ardata 2.5" 40 GB; 10x myszka dla graczy Razer Copperhead; 10x klawiatura dla graczy Zboard Merc; 10x zestaw klawiatura dla graczy Zboard z nakładką Everquest 2; 15x uniwersalny pakiet oprogramowania NERO 7; 45x podkładka pod mysz BattlePad XXL; 1000x gry z katalogu wydawniczego Cenega Poland – 100x Commandos Strike Force; 100x Dreamfall: The Longest Journey; 100x Prey; 100x Ghost Recon Advanced Warfighter; 100x Grand Theft Auto San Andreas; 100x Panzer Elite Action: Pola Chwały; 100x Rainbow Six: Lockdown; 100x Tomb Raider: Legenda; 100x Civilization IV; 100x The Elder Scrolls: Oblivion PL.

Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu, w którym instaluje się ona na HDD (pliki o nazwach readme, info itp.).

PRZYPOMINAMY, ŻE KOLOR **ZŁOTY** RAMKI OZNACZA GRE/PROGRAM W PEŁNEJ WERSJI



W SKRÓCIE

BONUSY

Action Mag **CD DVD**
 Adventure Zone **CD DVD**
 Bad Day LA – instrukcja PL **CD DVD**
 Bonus 1 **CD DVD**
 Bonus 2 **CD DVD**
 Bonus DVD **DVD**
 Esensja **CD DVD**
 FAQ **CD DVD**

FPP MegaZin **CD DVD**
 Heyah Cybersport **DVD**
 Oldsql Corner **CD DVD**
 Speed Corner **CD DVD**
 Tawerna RPG **CD DVD**

DEMA

Dark Messiah of Might and Magic **DVD**
 Dylo's Adventure **CD DVD**
 Gumboy Crazy Adventures **CD DVD**
 Joint Task Force **DVD**
 Law & Order: Criminal Intent **DVD**
 LEGO Star Wars II **DVD**
 Ship Simulator 2006 **DVD**
 Sword of the Stars **DVD**
 Treasure Pyramid **DVD**

PATCHE **DVD**

Devil May Cry 3 v1.1.0
 Panzer Command v1.1.2
 Rush for Berlin 1.20
 Titan Quest v1.1.1
 Utopia City v1.01

TRAILERY

Battlestations Midway **DVD**
 Call of Duty 3 **CD DVD**
 Crysis **DVD**
 Dusk 12 **DVD**
 Guild Wars: Nightfall **DVD**
 Mage Knight Apocalypse **DVD**
 NHL 07 **DVD**
 Rainbow Six Vegas **DVD**
 Rayman Raving Rabbids **DVD**
 Soul of the Ultimate Nation **CD DVD**
 Test Drive Unlimited **CD DVD**
 Warhammer Online **CD DVD**
 Wiedźmin PL **CD DVD**

PEŁNA
WERSJA



Nnno... w końcu się doczekaliśmy premiery tej gry. Wszyscy wiedzieli, że będzie w CDA, tylko nie było wiadomo kiedy. Ale co się odwlekło, nie uciekło. To naturalnie premiera światowa, a jakżeby inaczej. A gdyby ktoś przypadkiem nie wiedział jeszcze, o co we Fraterze chodzi... To taki „diablowaty” hack'n'slash made in Poland, stworzony przez ludzi, którzy odpowiadają za Space Hack. Jeśli czujesz nieprzepartą potrzebę zaklikania kilku tysięcy potworów – jest to gra dla ciebie.

CD DVD
 GATUNEK: HACK'N'SLASH
 WYMAGANIA: WIN98/ME/2K/XP; PROCESOR 1,4 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 64 MB
 AUTOR RECENZJI: BRAK*
 RECENZJA W CDA: BRAK*
 OCENA: BRAK*
 ŚREDNIA OCENA W INTERNECIE: BRAK*

*BO TO ŚWIATOWA PREMIERA, A SAMI NIE CHCIELIŚMY RECENZOWAĆ GRY, KTÓRĄ JEDNOCZEŚNIE DAJEMY NA COVERKU. OCENĘ DOPISZCIE SAMI. :)

F.E.A.R. COMBAT

Darmowa wersja kompletnego modułu multiplayerowego z F.E.A.R. 10 trybów rozgrywki, 19 map, 12 różnych broni i wszystkie poprawki, jakich dokonano w pełnym F.E.A.R. NIE wymaga posiadania F.E.A.R. jako podstawki. Wystarczy zainstalować (ale zanim to zrobisz, przeczytaj ramkę obok!) i napawać „fearem” kumpli po sieci. :)

CD DVD
 GATUNEK: MULTIPLAYEROWY SHOOTER
 WYMAGANIA: WIN XP/2K, PROCESOR 1,7 GHZ, 512 MB RAM, GRAFIKA 64 MB + SHADERY
 AUTOR RECENZJI: BRAK
 RECENZJA W CDA: BRAK
 OCENA: BRAK
 ŚREDNIA OCENA W INTERNECIE: BRAK

UWAGA!

Przed uruchomieniem instalacji należy wejść na stronę internetową: www.joinfear.com/main.

- Tam wybrać opcję Free CD-key registration.

- Wypełnić formularz (koniecznie pola oznaczone gwiazdką).

- Kliknąć klawisz Submit.

- Potem trzeba cierpliwie (parę minut) poczekać, aż dostaniemy na maila podanego w formularzu list wraz z CD-key'em.

- Teraz można już instalować grę.

PEŁNA
WERSJA





GUILTY GEAR X2 RELOAD

Fragmety recenzji:

Nie jest to nasze pierwsze spotkanie z GG. (...) Dla przypomnienia tylko dodam, że Guilty Gear to genetycznie ulepszeni ludzie – coś jakby ekipa X-Men. Każda postać ma własne niepowtarzalne uzbrojenie, moce, techniki. W Guilty Gear X mieliśmy do dyspozycji 16 wojowników i 4 tryby: arcade, survival, versus oraz training. W GGX2 dokooptowano kolejnych czterech bohaterów, a także dodatkowe opcje gry. (...) W sumie tych ostatnich mamy teraz 8: arcade, vs, human, vs. CPU, M.O.M., story, survival, mission i oczywiście trening. (...)



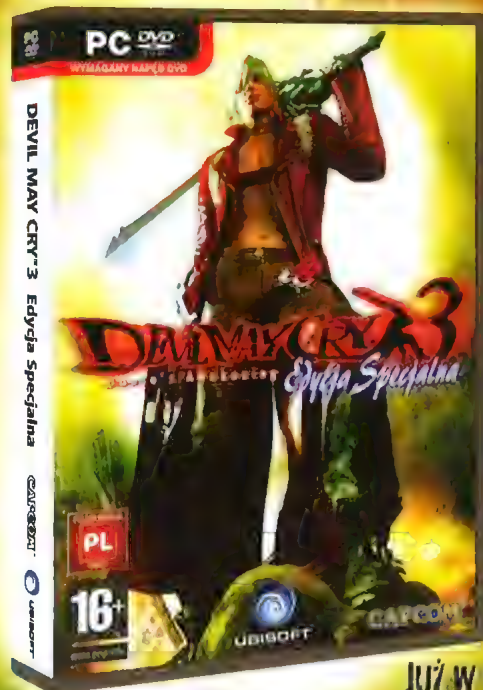
Nie zabraknie też finezyjnych technik, które zawstydziłyby mistrzów z „Przyciążonego tygrysa, ukrytego smoka”. Country, kombosy, reversale i odpowiedniki superkombosów – do wyboru, do koloru. Mimo że akcja jest w 2D, wcale nie odnosi się wrażenia, że trafiliśmy

do muzułmian gier komputerowych. Ta grańka po prostu wciska galki na miękko. (...) Jeśli nie rażą cię wielkie jak spodki oczyszczenia i dialogi w języku japońskim, a zwracasz uwagę na grywalność, nie szukaj innej gry – GGX2 spełni twoje oczekiwania.

GATUNEK: BIJATKA
WYMAGANIA: PROCESOR 400 MHz,
WIN 98/ME/XP 128 MB RAM, GRAFIKA 8 MB
RECENZJA W CDA: 11/04
AUTOR: CZARNY IMAN
OCENA: 9
ŚREDNIA OCENA W INTERENCIE: 85%*

* WERSJA NA XBOX. W OGÓLE NIE MA RECENZJI TEJ GRY NA PC. DZIWIWE, ALE PRAWDZIWIE...

NAJBARDZIEJ POJECHANA AKCJA,
JAKĄ ZOBACZYSZ NA SWOIM PECECIE!



JUŻ W SKLEPACH!

- DANYE ZASZALEJE, WYPOSAŻONY W CAŁY WACHLARZ ARROBATYCZNYCH RUCHÓW, ZABOJCZĄ BRONĄ BIAŁĄ I CZARNĄ ORAZ PIĘKNE ODZWIKI.
- WALCZ JAKO MISTRZ MIECZA, WYBIEGAJ DŁUŻYJ KUL W STYLU KLASYCZNEGO REWOLWEROWCA ALBO HISZCZ DEMONY Z SZYBKOSCIĄ BEZKRAWDY. OPANUJ SZESĆ ODMIENNYCH STYLÓW WALKI, WIDOWOLNYCH KOMBINACJACH!

DODATKI EDYCJI SPECJALNEJ

- GRAJ JAKO VERGIL ODKRYWAJĄC MROCZNĄ STRONĘ SWOJEJ DUSZY
- TRYB TURBO
- TRYB BARDZO TRUDNY
- NOWY BOSS – JESTER

99.90
PLN

KUPOJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

PC
DVD
ROM

16+
www.pegi.info

POLSKA WERSJA
PL
NAPISY

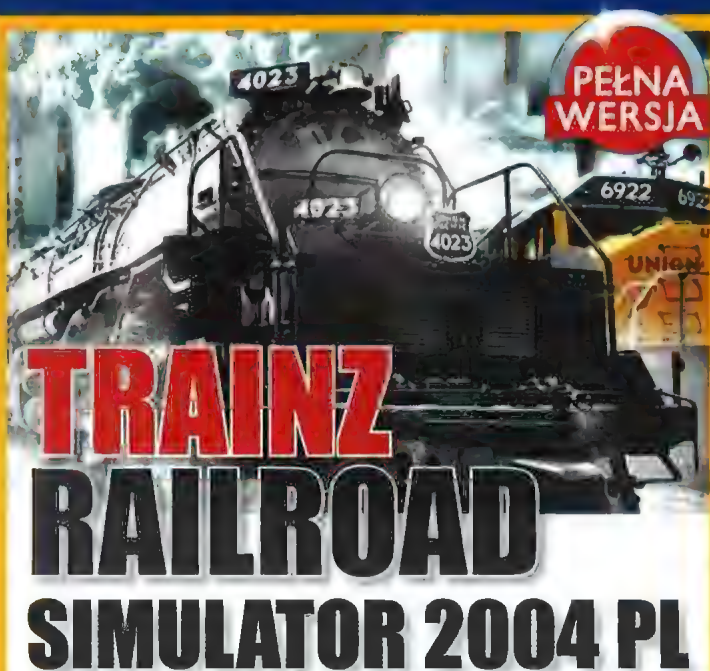
CAPCOM



UBISOFT

Redakcja informuje, że:

LIŚCI SPRAWDZONO PROGRAMAMI ANTYWIRUSOWYMI: Norton Antivirus 2005, ARCA. Wzrost danych z dnia 21.08.2005. Wszystkie demo, programy itd. zostały przeinstalowane i instalują się z mem. i um. hamują się na komputerze spełniającym wymagania sprzętowe danego programu/dema.



Fragmety recenzji:

Pierwszy Trainz (...) był po prostu przeniesieniem kolejki na ekran komputera. (...) Takie bezcelowe jeżdżenie bardzo szybko się nudziło. Obecnie jednak sytuacja wygląda dla twórców Trainz znacznie lepiej. (...) Własnoręczne sterowanie pociągami to w Trainz 2004 tylko jedna z opcji pozwalających mi to spędzić czas. Bo równie przyjemne jest także zarządzanie nimi, a wszystko dzięki prostemu w użyciu, a przy tym dającemu bardzo duże możliwości systemowi wydawania (i kolejkowania) poleceń. (...) W dodatku pociągi wcale nie muszą jeździć z powietrzem, bo w grze zaimplementowano całkiem niezły model ekonomiczny.

UWAGA: PRZY INSTALACJI GRA POPROSI O NUMER SERYJNY. OTO ON:

ATRS-88GP-4SWP-M97H-LQD3-73K8

DVD
GATUNEK: SYMULACJA
WYMAGANIA: WIN 98/ME/2K/XP, PROCESOR 733 MHz, 256 MB RAM, GRAFIKA 32 MB
AUTOR RECENZJI: ALLOR
RECENZJA W CDA: 05/2004
OCENA: 7
ŚREDNIA OCENA W INTERNECIE: 74%

Sword of the Stars



Gradlanów Homeworlda, chociażby z tego względu, że stoją za nią faccy, którzy stworzyli H: Cataclysm. W SoS nie ma większych niespodzianek: zadaniem gracza jest eksploracja planet, odkrywanie nowych technologii i stworzenie wielkiej floty.

DVD
WIN 2K/XP, PROCESOR 1,2 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 64 MB, 517 MB NA HDD

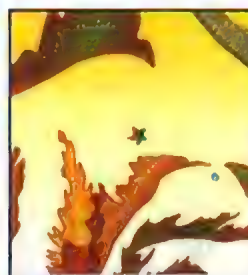
Dark Messiah of Might and Magic



Rewolucja w dziedzinie FPS nam nie grozi, ale Dark Messiah to z pewnością będzie niezła siekanka. Tym, którzy kiedyś wielbili Rune, musi się spodobać. Demko zawiera tutorial i jedną krótką misję. To tylko 10-15 minut grania, ale chyba warto.

DVD
WIN XP, PROCESOR 2,2 GHZ, 512 MB RAM, GRAFIKA 128 MB, 3 GB NA HDD

Gumboy Crazy Adventures



Grał ktoś kiedyś w LocoRoco na PSP? Bo Gumboy jest bardzo, bardzo podobny. Kto nie widział, ten powinien wiedzieć, że sterujemy w tej grze kuleczką (choć nie zawsze), zbierając przeróżne power-upy. Całkiem sympatyczne, mimo że opis brzmi infantylnie...

CD DVD
WIN 2K/XP, PROCESOR 800 MHz, 256 MB RAM, GRAFIKA 32 MB, 60 MB NA HDD

Joint Task Force



Strategia czasu rzeczywistego robiona przez ludzi od Codename: Panzers. Wiadomo zatem, że możemy się spodziewać dobrej gry, choć realia się zmieniły. Akcja JTF dzieje się współcześnie, a gracz dowodzi siłami rozjemczymi na różnych kontynentach.

DVD
WIN 2K/XP, PROCESOR 1,5 GHZ, 512 MB RAM, GRAFIKA 64 MB, 410 MB NA HDD

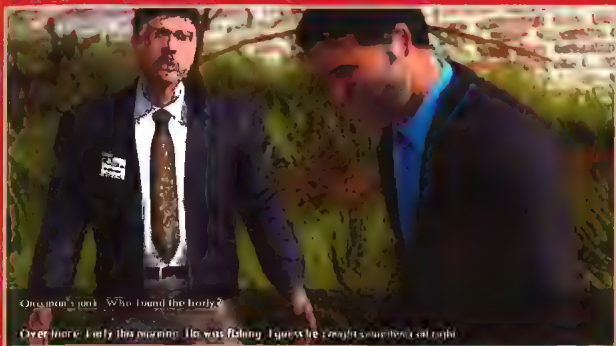
LEGO Star Wars II

Tytuł chyba nie wymaga rekomendacji, bo każdy go zna. Warto zagrać chociażby dlatego, że sequel LEGO Star Wars II rozgrywa się w realiach starej, dobrej trylogii. W demku przygody Luke'a i Bena Kenobi w Mos Eisley. Zapowiedź w tym numerze.

DVD
WIN 2K/XP, PROCESOR 1,8 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 32 MB, 415 MB NA HDD



Law & Order: Criminal Intent



Całkiem sympatyczna przygodówka w starym stylu. Kto lubi bawić się w detektywa, ten powinien spróbować swoich sił. Recenzja w tym numerze.

DVD

WIN 2K/XP, PROCESOR 1 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 64 MB, 390 MB NA HDD

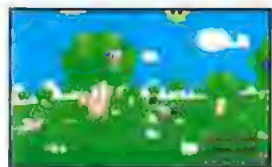
Treasure Pyramid



Gra logiczna przypominająca zasadami chociażby Tetris czy Kulki. Dla mam, dziewczyn albo żon. Demo pozwala na 30 minut gry.

DVD

WIN 2K/XP, PROCESOR 800 MHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 32 MB, 19 MB NA HDD



Dylo's Adventure

Prosta, sympatyczna platformówka dla milusińskich. Demo zawiera 30 minut gry.

CD DVD

WIN 98/ME/2K/XP, PROCESOR 350 MHZ, 128 MB RAM, GRAFIKA 16 MB, 10 MB NA HDD

Ship Simulator 2006

Jeśli ktoś zdążył stęsknić się za wakacjami na wodzie, proponujemy Ship Simulator. W demku możemy popływać po porcie w Rotterdamie.

DVD

WIN 2K/XP, PROCESOR 1 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 64 MB, 107 MB NA HDD

Reklamacje płyt CD/DVD

Zanim wyślesz płytkę...

1. Sprawdź ją w innym komputerze. Jeśli okaże się, że demo czy gra chodzą bez kłopotów, nie ma sensu wymieniać CD/DVD, gdyż problem tkwi w danym komputerze i wymiana płytek niczego tu nie zmieni.
2. Jeżeli już wysyłasz płytę, dołącz do niej opis problemu oraz konfiguracji komputera (system, RAM, karta grafiki, mile widziana nazwa płyty głównej i wersje sterowników). Czasem dostajemy płytkę, do której dołączony jest tylko adres zwrotny albo lakoniczny opis w stylu „nie działa”. A skąd my mamy wiedzieć, dlaczego i co u czytelnika nie działa? (Szczególnie gdy u nas płytka chodzi bez zarzutów!)
3. Najlepiej zanim wyślesz płytę, zadzwoń lub wyślij do nas e-mail. Pamiętaj o przygotowaniu informacji podanych powyżej.

W celu zgłoszenia reklamacji najlepiej zadzwonić lub mailować:

tel. (071) 341 20 83, wew. 203

Tomasz Matusik

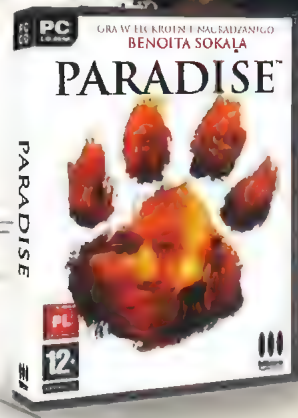
e-mail: reklamacja@cdaction.com.pl

Gdy dzwonisz – pamiętaj, że:

- a) Pracujemy od 8.00 do 16.00, odpowiadaliśmy do piątku. W innych dniach i godzinach możesz kogoś zastać przy tel. – ale nie musisz.
- b) Wyzywanie się na odbierającym telefon, wyzywanie od oszustów i złodziei itd. niczego nie zmieni. W naszym interesie jest załatwić reklamację tak, byś był(-a) zadowolony(-a). Rozumiemy, że jesteś zły(-a), ale przecież nie jest to nasza wina – nikt nikomu na złość nie robi. Jeśli chcesz być potraktowany poważnie, tak samo traktuj innych...

NAJNOWSZE DZIEŁO BENOIT SOKALA MENTORA GIER PRZYGODOWYCH

B. Sokal PARADISE



„Gra prawie doskonała. Kandydatka do tytułu Przygodówki Roku 2006.”

Ocena: 9/10

CD ACTION

www.paradise-game.com



KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl



White Birds

Już wkrótce!

ALONE IN THE DARK
ARMED & DANGEROUS
EPA 07
LOKI
JORDAN THE KING WHITE CROWN

UNREAL OF HONOR
UT 2007
WARHAMMER 40000
WYCIĄG Z KRAJÓW
WYCIĄG Z KRAJÓW

10/2006

Virtua Tennis 3 PC



Sega potwierdziła pogłoski, jakoby Virtua Tennis 3 miał podążyć śladem swych poprzedniczek i z konsol trafić ostatecznie także na blaszaki. Tym jednak, co odróżniać ma tę akurat premierę od wcześniejszych, jest równoczesność wydania wersji konsolowych i PC – już wiosną 2007.

www.sega.com



Loki w styczniu

I ponownie mamy niezbyt dobre wieści dla tych, którzy przyszłości swej, a przynajmniej jakiejś jej części, upatrują w związku z Lokim – mitycznym hack'n'slashem francuskiego studia Cyanide. Niestety jego twórcy uznali (ponownie), że aby w pełni zrealizować potencjał drzemący w Lokim, niezbędne będzie kilka miesięcy dodatkowych prac. Tym samym planowana data premiery gry zmieniła się z listopada 2006 na styczeń 2007.

www.cyanide.com

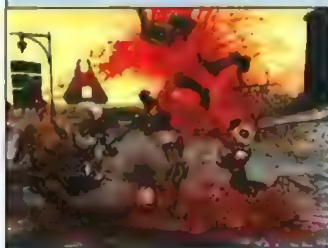
SHORTY

Unreal of Honor

Vydawać by się mogło, że kto jak kto, ale Electronic Arts – bezdyskusyjny nr 1 branży rozrywki elektronicznej – nie potrzebuje zewnętrznego middle-ware, czyli oprogramowania ułatwiającego tworzenie gier komputerowych. Tymczasem zaś developerzy EA dołączyli właśnie do klientów Epic Games i tworzonego przez to studio Unreal Engine 3. Ich zamiarem jest wykorzystanie tej znakomitej technologii m.in. w kolejnej grze z serii Medal of Honor! Znaczącą możliwością Unreal Engine 3 i to, jak sprawdza się ona w first-person shooterach, nie sposób nie przyznać, że ta zaskakująca początkowo decyzja może okazać się dokładnie tym, czego potrzeba EA, by wygrać kolejną fazę wojny z Activision i Gearboxem.

3 dodatki z CDP

CD Projekt informuje, że już wkrótce do sklepów trafią dodatki do kulturowych gier Age of Empires III, Warhammer 40000: Dawn of War oraz F.E.A.R.: Dwa pierwsze,



Age of Empires III: The WarChiefs oraz Warhammer 40000: Dawn of War – Dark Crusade, ukazać się jeszcze we wrześniu w cenie 59,90 zł. Premiera trzeciego z nich, F.E.A.R.: Extraction Point, odbędzie się zaś 27 października. Jego cena ustalona została na 49,90 zł.

LucasArts strikes back?

Wygląda na to, że LucasArts rzeczywiście poważnie traktuje obietnicę wskrzeszenia złotych lat firmy i faktycznie zamierza uczynić rok 2007 rokiem swych największych triumfów. Świadczyć mogą o tym umowy zawarte w sierpniu ze studiami Day 1 Studios oraz Free Radical Design. Niestety na razie nie wiemy nic o planowanych projektach. Mamy jednak nadzieję, że



UT2007 w 2007

Alone in the Dark PC – RIP?

Złe wieści dla tych wszystkich, którzy jak my polubili myśl, że już wkrótce dane nam będzie poznać ciąg dalszy serii Alone in the Dark. Złe, gdyż data premiery tego interaktywnego horroru została odsunięta na co najmniej kilka dalszych miesięcy (w tej chwili Atari mierzy w kwiecień 2007 – marzec 2008). Dodatkowo, co gorsza, twórcy gry zdają się – poprzez podkreślanie jej charakteru „next-gen” – wycofywać z zamiaru stworzenia także wersji PC gry...



Koniec E3!

Ziścił się najczarniejszy chyba scenariusz zdarzeń i sezon wakacyjny był dla branży... jeszcze bardziej wakacyjny niż poprzedni, a pewnie także wszystkie przed nim. Doniesienie, którym się zakończył, jest jednak prawdziwym megahitem – wydarzeniem bez wątpienia przełomowym, szokiem całkowicie zmieniającym obraz naszego świata! Mowa natu a nie o ogłoszeniu przez ESA (Entertainment Software Association) planów kompletnej reorganizacji Electronic Entertainment Expo, imprezy znanej lepiej jako E3. Istniejące od 12 lat targi stały się w tym czasie głównym wydarzeniem branżowego kalendarza, prawdziwym świętem wszystkich graczy świata (i zmorą obsługujących je dziennikarzy, przytłoczonych za każdym razem coraz większą ilością informacji). Rok 2007 będzie rokiem wielkiej zmiany – E3, pod nową nazwą i w nowo, kameralnej formule, odbyć się mają w lipcu. Na razie nie znamy żadnych dalszych szczegółów dotyczących charakteru nowych „E3”.



Pewne jest natomiast, że zniknięcie amerykańskich targów z branżowego kalendarza stwarza lukę dla imprez podobnego kalibru. Obecnie do rangi największych awansowały azjatyckie Tokyo Game Show (konsole) oraz europejskie Games Convention. Być może do walki o schedę po E3 włączy się także kolejny nowy następca ECTS – London Games Festival (2-7 października; wśród wystawców m.in. Microsoft, Electronic Arts, Take 2) lub odnowiony amerykański Consumer Electronics Show (maj/czerwiec 2007; wśród wystawców m.in. NCsoft).

Neverwinter Nights 2 w CD Projekt!

Jak informuje CD Projekt, jego plan wydawniczy wzbogacił się o kontynuację jednej z najpopularniejszych gier RPG wszech czasów. Neverwinter Nights 2! Ta produkcja przedstawia graczom zapierającą dech w piersiach opowieść o wojnie i niebezpieczeństwie związanym z dawno zaginioną relikwią. Autorzy obiecują przygodę na ponad 50 godzin zabawy! O jakości dzieła Obsidian Entertainment (Knights of the Old Republic II) świadczą nagrody przyznane grze na E3 oraz przez wiele prestiżowych mediów branżowych. Największe serwisy o grach, takie jak GameSpot oraz IGN, uznały Neverwinter Nights 2 na PC! za najlepszą grę RPG na PC!



Neverwinter Nights 2 zostanie wydane w pełnej polskiej wersji językowej i w sugerowanej cenie 129,90 zł. Lokalizacja tytułu to niezwykle wyzwanie dla zespołu tłumaczy i testerów. Do przełożenia jest 3400 stron, czyli około milion słów! Lektorzy, którzy wezmą udział w nagra-

niach, będą musieli przeczytać ponad 14 000 linijek tekstu!

Dodatkowo CD Projekt planuje wydanie również wersji kolekcjonerskiej gry! Dostępna będzie ona wyłącznie w preorderze, w dwóch pudełkach do wyboru, w których dodatkowo znajdziemy mapę, artbook oraz unikalne dodatki do wykorzystania w grze: nowy atut dodający bonus +1 do wszystkich rzutów na obronę, dwa specjalne przedmioty, dostęp do unikatowych broni oraz magiczną złotą aurę nad postacią gracza. W pudełku edycji kolekcjonerskiej znajdzie się jeszcze jedna niespodzianka.



O niej, a także o innych rzeczach związanych z polską premierą napiszemy wkrótce. Premierę Neverwinter Nights 2 zapowiadano na ostatni kwartał tego roku.

<http://sklep.cdprojekt.pl/nw2>

FIFA i Pro Evolution Soccer dla Microsoftu

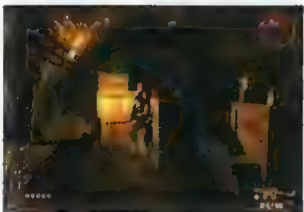
Prawdziwym strzałem wprost w żołądek fanów wirtualnej piłki nożnej może być informacja Microsoftu o zapewnieniu Xboxowi 360 aż 12-miesięcznego (!) exclusive'a na kolejne gry serii FIFA i Pro Evolution Soccer wśród next-genowych konsol. Na szczęście oznacza to, że tylko posiadacze PlayStation 3 oraz Nintendo Wii zostają na cały rok odcięci od najpopularniejszych „symulacji piłkarskich” (nie, nie chodzi o styl gry Włochów) dostępnych graczom. Xbox 360 Exclusive nie oznacza, że konsola Microsoftu będzie jedyną platformą, na której możliwe będzie rozgrywanie meczów w FIFA 07 i Pro Evolution Soccer 6. Pojawia się one na Sony PlayStation 2, Nintendo DS, PSP oraz naturalnie na monitorach PC.

www.xbox360.com



The Mark

Jak informuje polsko-niemiecki duet T7 Games & JoWoD, jeszcze tej jesieni przyjdzie nam stawić czoła największemu zagrożeniu naszych czasów – terroryzmowi. Twórcy nie



mają jednak na myśli ryzyka realnego, a wirtualne – w formie The Mark, FPS-a, w którym na celownik wzięta zostanie cała międzynarodówka terrorystyczna. Więcej informacji na temat The Mark – wkrótce.

www.markgame.com

Gary Grigsby's World at War: A World Divided

Dobre wieści dla twórców nowych strategów. Jak informuje Matrix Games, już wkrótce, tj. w dającej się przewidzieć przyszłości, świat komputerowych serio-strategii wzbogaci się o sequel Gary Grigsby's World at War. Ten – opatrzony podtytułem A World Divided – stanowić ma wyraźny krok naprzód na drodze rozwoju gatunku. Tzn. uzupełniać go o zmienne czynniki polityczne, w tym także dyplomację w odniesieniu do państw neutralnych, ale również szpiegostwo i łamanie szyfrów.

www.worldatwaronline.com

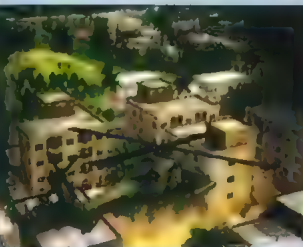


SHORTY

przynajmniej jeden z nich będzie grą Star Wars o rozmachu Force Unleashed – prezentowanej nie tak dawno temu nowej technologii LucasArts, pozwalającej cieszyć się autentyczną mocą Mocy! Czy tak będzie w rzeczywistości – przekonamy się zapewne jeszcze w tym roku.

Armed Assault na święta?

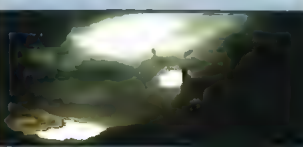
Czeskie Bohemia Interactive Studios potwierdziło najgorsze obawy fanów Operation Flashpoint dotyczące opóźnienia premiery jej nieformalnej, ale faktycznej



spadkobierczyni – Armed Assault. Pocięciem może być skala opóźnienia – czekać będziemy musieli tylko do Bożego Narodzenia...

The Lord of the Rings: The White Council

Electronic Arts potwierdziło oficjalnie pogłoski, jakoby Project Gray Company był w istocie roleplem osadzonym w świecie Władcy Pierścieni. Ten, zatytułowany The



White Council, tworzony jest przez studio Steve'a Gray'a, który wcześniej nadzorował prace nad konsolowym role-playing: Władca Pierścieni: Trzecia Era. Różnice pomiędzy tymi dwoma „Projektami Gray Company” są jednak ogromne. O ile Trzecia Era była li-

CHRIS TAYLOR PRZEDSTAWIA RPG AKCJI

DUNGEON SIEGE II BROKEN WORLD



PC GAMER

Gra RPG
roku 2005

JUŻ WKRÓTCE!



OGCZYSC PŁUGA W A KRAINE

W DODATKU DO WIELOKROTNIE NAGRADZANEGO
DUNGEON SIEGE II®

- Zupełnie nowa kampania, odkrywająca przeszłość Aranny i najbardziej przerażające bestie, jakie kiedykolwiek widziałeś.
- Odkryj nowe klasy postaci - Kamienną Pięść i Krwawego Zabójcę. Prowadź walki z wykorzystaniem nowego systemu taktycznego.

DODATEK WYMAGA ORYGINALNEGO
DUNGEON SIEGE II®

ZAJRZYSZ NA DUNGEONSIEGE.COM



© 2002-2006 The Game Company. All rights reserved. The Game Company, Dungeon Siege, and Broken World are trademarks of The Game Company. 2K Games, the 2K logo, and the 2K logo are trademarks of 2K Games. The Game Company is not responsible for any damage to your computer or other equipment caused by the use of this software. The Game Company is not responsible for any damage to your computer or other equipment caused by the use of this software.

BATTLEFIELD: BAD COMPANY
DAOC: LABYRINTH OF THE MINOTAUR
DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC
HELLGATE: LONDON
HOSPITAL TYCOON

PREY
SILENT HUNTER 4: WOLVES
SONIC RIDER
SPORTS
ULTIMA ONLINE: KINGDOM

10/2006

Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific

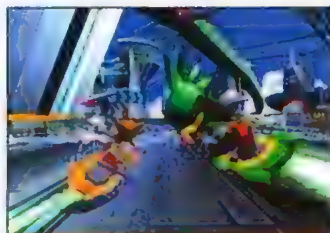
Seria Silent Hunter znana jest, czy raczej – być powinna, nie tylko wirtualnymi wilkom morskim. Istnieje już od 1996 i przez te wszystkie lata, jakie upłynęły od premiery części pierwszej, znajduje się w samej awangardzie podwodnych symulacji. Z tym większą radością powitalismy wieść o kolejnej grze traktującej o życiu na łodzi podwodnej wg Ubisoftu – Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific, która już w przyszłym roku wypełni bezdenne otchłanie naszych dysków twardych. W niej zaś – w absolutnie fantastycznej oprawie audiowizualnej, przypominającej nieco styl innej wojennej gry Ubisoftu: Blazing Angels – wszystko, czym żyli dowódcy łodzi podwodnych w okresie drugiej wojny światowej. Co jednak ciekawe – i jakby nieco wbrew tytułowi sugerującemu, że mowa będzie o niemieckich wilczych stadach – w Wolves of the Pacific dowodzić będziemy samotnym wilkiem amerykańskim. Naturalnie na samotność skazani będziemy jedynie w rozbudowanej kampanii dla jednego gracza. W trybach multiplayer dani nam zaś będzie współpracować i współzawodniczyć z 7 innymi osobami w LANie lub Internecie. Na samotne lub grupowe łowy na Pacyfiku wyruszymy już wiosną 2007.

www.silenthunter4.com

Wii za mniej niż 1000 zł!

Spekulacje dotyczące ceny kolejnego systemu multimedialnego Nintendo – rewolucyjnego Wii – wyraźnie nabrały rumieńców po tym, jak jeden z szefów niemieckiej gałęzi Wielkiego N – Bernd Fakesch – ogłosił, że ta niezwykła konsola kosztować ma, cytując: „mniej niż 250 euro”. Naturalnie jego słowa to wciąż żadna gwarancja, że tak rzeczywiście będzie. Z drugiej strony właśnie taki pułap cenowy wskazywała większość analityków, co oznacza, że ci gotowi na rewolucję będą mogli doświadczyć jej za mniej niż 1000 zł.

www.nintendo.pl



Sonic Rider PC

Nikt już chyba nie ma wątpliwości, że Sega polubiła świat komputerów osobistych. Kolejnym dowodem na to jest ujawnienie przez nią planów stworzenia wersji PC kolejnej gry o wieloletniej historii – Sonica i jego przyjaciół. Sonic Rider – pozwól sobie zaskoczyć i doświadczyć wyścigów, rozgrywanych przy użyciu powietrznych deskorolek! Naturalnie to niezwykle grand prix to jedynie przystępna dla niezłych pasjonatów wersja PC. W grze bowiem pojawią się również postaci z serii Babilonu (Babylon Rogues). Sonic Rider w powietrznych wyścigach na konsolach i PC wkrótce ma ruszyć w tym roku.

SHORTY

niową rozgrywką w stylu Final Fantasy, o tyle The White Council dawać ma niemal zupełną swobodę podróżowania po Śródziemiu i sposobu pokonywania stawianych przed nami wyzwań! Celem gracza – człowieka, elfa, krasnoluda, hobbita – żyjącego na około 80 lat przed wydarzeniami ukazanymi w trylogii książkowo-filmowej, będzie stworzenie bohatera godnego zasiadać obok Gandalfa, Elronda i Galadrieli w tytułowej Białej Radzie. Przyjdzie nam na to jednak trochę poczekać – premiera gry dopiero pod koniec przyszłego roku.

Hellgate: London w Ping0

Stworzone przez uchodźców z Blizzard Entertainment i komandowane przez Billa Ropera Flagship Studios ogłosiło – wreszcie! – plany online'owego komponentu swego debiutanckiego dzieła Hellgate: London!



Zgodnie z informacjami wprost ze źródła infrastruktura sieciowa Hellgate: London – Ping0 – współtworzona jest przez HanbitSoft i stanowić ma odpowiednik blizzardowego Battle.netu. Przypominamy, że premiera Hellgate: London – tego swobodnego „first-person Diablo”, a więc hybrydy role-playing i akcji w perspektywie pierwszej osoby – już w październiku!

Freak Out – Extreme Freeride

Koniec sezonu wakacyjnego oznacza jedno – czas ostrzyć deski! Z tego samego widać wniosku wyszedł szwedzko-alpejski duet Coldwood Interactive & JoWood, ujawniając Freak Out – Extreme Freeride



– freeride'owy symulator sunięcia po opadach atmosferycznych. W nim zaś: strone stoki, widowiskowe akrobacje, czysta adrenalina. Niestety, wszystko to wyłącznie w wydaniu na dwie deski, z całkowitym pominięciem snowboardu. Nasz Extreme Freeride w ramach Freak Out rozpocznie się jeszcze przed świętami.

EA Phenomic

Szał zakupów Electronic Arts trwa. Po niedawnym przyjaznym przejęciu przez tego software'owego giganta studia Mythic Entertainment – a więc twórców DAOC (czyli Dark Age of Camelot) i WAR (skrót od Warhammer



Online: Age of Reckoning) zwrócili swe oczy na niemieckie Phenomic – ludzi, którym świat zarządziła seria SpellForce, w tym znakomitą SpellForce 2: Czas Mrocznych Wojen. Oczywiście studio, tak jak wcześniej EA Mythic, zostanie przemianowane na EA Phenomic. Jednak – również tak jak zwykle – niektóre pozostaną (przynajmniej na razie) struktury studia, które pozostanie w rodzimym Ingelheimie pod dawnym kierownictwem. Co zaś jeszcze ważniejsze dla nas, graczy – EA nie zamierza krzyżować pierwowznych zamarów stworzenia pierwszego dodatku do SpellForce 2 zatytułowanego Dragon Storm.

www.ea.com

Battlefield: Bad Company

Wiele w końcu wieny na powrót Battlefield 2142 nie jest jedyną grą serią przygotowywaną przez twórców duetu DICE & EA. Innym, zdaje się ciekawszym, projektem jest Battle



field: Bad Company – kolejny hold złożony twórcom konsolowej Mission: Impossible – wojennego sandboxu, w którym wszystko – cele i sposoby ich realizacji – zależą i zależą wyłącznie od graczy. Więcej o Złym Towarzystwie w Battlefield – wkrótce!

www.ea.com

DAoC: Labyrinth of the Minotaur

Dobre wieści dla tych wszystkich, którzy po przyjaznym przejęciu Mythic Entertainment przez Electronic Arts i przemianowaniu tego studia na EA Mythic obawiali się, czy Dark Age of Camelot nie podzielił przypadkiem losu Ultimey X: Odyssey. Dobrze, gdyż EA Mythic nie tylko nie zaprzestanie wspierania DAoC, ale zamierza uczcić piątą rocznicę premiery tej znakomitej Massively Multiplayer Online Role-Playing Game poprzez

wydanie kolejnego, siódnego już dodatku! Ten, zatytułowany Labyrinth of the Minotaur, mówić ma o powrocie do Camelot mitycznych półludzi, półbyków – Minotaurów, zdolnych dzierżyć broń dwuręczną w jednej ręce, w których wcielić się będą mogli także sami gracze! Labyrinth of the Minotaur otworzy się przed nami jeszcze w tym roku.

www.ea.com

Gray Matter

Niemiecka Anaconda Games wykorzystała sierpniowe Games Convention, by zaprezentować nowy projekt Królowej Gier Adventure – Jane Jensen. Tym razem twórczyni trylogii Gabriel Knight zająć się ma zagadką szarej materii – Gray Matter. Więcej o Gray Matter – za miesiąc.

www.anaconda-games.com

Hospital Tycoon

Hospital Tycoon tworzony jest przez Electronic Arts. Gra jest przeznaczona dla platformy PC. Gra jest przeznaczona dla platformy PC. Gra jest przeznaczona dla platformy PC.



...najdującego się na progu katastrofy. W wypełnianiu codziennych obowiązków i podejmowaniu niepoprawnych decyzji pomoć ma... humor, jakim przeszywa mi być każdy element gry. Jej siłą podkręcająca także jest różnorodność interakcji zachodzących pomiędzy personelem a pacjentami, który do działania przypominają... zabawy w doktora i pielęgniarstwa zaczynają się już wiosną 2007.

www.codemasters.com



Prey 2?

Niby zadana niespodzianka – każdy kto skończył i tak już wie, że „Prey will continue”. Niemniej – miło zobaczyć potwierdzenie, że prace nad ciągiem dalszym tego znakomitego first-person shootera już trwają!

www.2kgames.com/prey/

Ultima Online: Kingdom Reborn

Wygląda na to, że Electronic Arts otrząsnął się już z szoku, jakim był umiarkowany sukces The Sims Online i powraca do swych pierwotnych wielkich planów podboju światów wirtualnych.

Jednym ze sposobów na to jest WAR – Warhammer Online tworzony przez Mythic Entertainment, czy raczej EA Mythic. Innym – aż trudno uwierzyć – ułkon w stronę społeczności jednej z najstarszych Massively Multiplayer Online Role-Playing Game – Ultimy Online! Stanowi go Kingdom Reborn, całkowity remake jej oprawy graficznej oraz interfejsu, ale – w przeciwieństwie do Sony Online Entertainment i jego „korekty” Star Wars Galaxies – bez ingerowania w mechanikę samej gry. Nie oznacza to jednak zarazem braku nowości, których, zdaniem twórców, ma być wystarczająco nawet dla największych malkontentów. Premiera nowej, czy raczej odmłodzonej, Ultimy Online odbyć się ma dokładnie w 10 lat po jej pierwotnej premierze – w 2007. Nawiasem mówiąc, znów marzy mi się Ultima X: Odyssey...

SHORTY

Dark Messiah ENG/PL

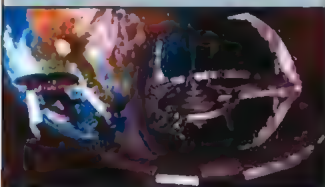
Wygląda na to, że także CD Projekt przyjmuje politykę dwujęzyczności wypuszczanych przez siebie gier. Pierwszym tytułem wydawanym zarówno w wersji obco, jak i – po spolszczeniu napisów – swojsko wyglądającej jest bardzo, bardzo obiecujący Dark Messiah of Might & Magic – dzieło



duetu Arkane & Ubisoft. Angielsko-polska premiera Dark Messiah of Might & Magic – w październiku.

Star Trek: Legacy – wszyscy kapitanowie

Wiesć z dosłownie ostatniej chwili i zarazem uzupełnienie zapowiedzi Star Trek: Legacy ze strony 22. Jak informuje Bethesda Software, w grze głosów użyczy cała piątka serialowych kapitanów: William Shatner, czyli kapitan James T. Kirk w Star Trek: The Original Series (1966-1969),



Patrick Stewart, czyli kapitan Jean-Luc Picard w Star Trek: The Next Generation (1987-1994), Avery Brooks, czyli kapitan Benjamin Lafayette Sisko w Star Trek: Deep Space Nine (1993-1999), Kate Mulgrew, czyli kapitan Kathryn Janeway w Star Trek: Voyager (1995-2001), oraz Scott Bakula, czyli kapitan Jonathan Archer w Star Trek: Enterprise (2001-2005). Premiera Star Trek: Legacy jeszcze w tym roku!

Spore najwcześniej w lipcu

Spore rozczarowanie zgotował fanom swej twórczości sam Will „The Sims” Wright informacją, że Spore, jego kolejny rzeczywiście rewolucyjny projekt, do skutku dojdzie dopiero „w drugiej połowie przyszłego roku”.



„Wciągnie Cię w swój świat jak czarna dziura. Takie gry zdarzają się naprawdę rzadko!”

Ocena: 5/6

CLICK!

TWOJA MISJA

Już w sklepach!

DARK & STAR ONE

www.darkstar-one.com • www.ascaron.com

12+

PL

PC DVD

KUPIJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU

www.sklep.conega.pl

79 99

PL

ASCARON

PRODUCENT: KONAMI
WWW.KONAMI-EUROPE.COM
DATA PREMIERY: JESIEŃ 2006

CORMAC ZNOWU PROSTO W OKIENKO?

PRO EVOLUTION SOCCER 6

Po mundialu większość moich znajomych podzieliła się na dwa obozy. Pierwszy stanowią ci, którzy mają serdecznie dosyć futbolu na długi czas, drugi zaś ci, u których ten mizerny turniej rozbudził głód pięknej piłki – szybkich akcji i ofensywnej gry. Dla wygłodniałych powstaje Pro Evo 6.

Jeśli obawiacie się, że różnice pomiędzy nadchodzącą a poprzednią edycją PES-a będą niezauważalne lub kosmetyczne, powinniście być mile zaskoczeni, bo od razu po wzięciu w dłoń padą poczucie, że to nowy, lepszy Pro Evo.

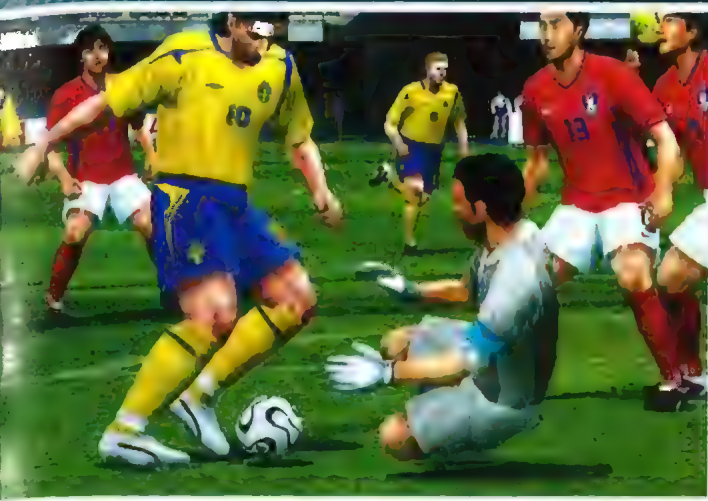
Lepiej mądrze stać, niż głupio niegac

Przede wszystkim dopracowano AI zawodników. Teraz nie tylko będą lepiej grać bez piłki – mądrzej się ustawiać i wybiegać na pozycje – lecz także pokazywać, gdzie powinna powędrować futbolówka podawana przez gracza, by akcja była szybka i płynna. A propos podań – w nowym Pro Evo nie będzie już tak łatwo jak w PES-ie 5. Skierowanie dryblującego piłkarza w mniej więcej właściwym kierunku nie zagwarantuje już, że piłka trafi tam, gdzie byśmy chcieli. Liftin-gowi poddano również system strzałów. Jeśli np. zdecydujesz się kopnąć piłkę natychmiast po zwodzie lub gwałtownej zmianie kierunku biegu, ryzykujesz pudłem, i to srogim – tak jak to bywa w rzeczywistości z nieprzygotowanymi zagraniami. W PES 6 napastnik musi być w równowadze, żeby huknąć w światło bramki. Zmiany dotknęły też wolejów i półwolejów oraz strzałów głową – gracz ma mieć nad nimi większą kontrolę.

I piękniej, i brutalniej

Piłkarze otrzymali też, rzecz jasna, nowe zagrania i animacje. Obrońcy będą dużo częściej niż w poprzedniej odsłonie gry utrzymywać się przy piłce po wykonaniu udanego wślizgu. Miłośników „brazyliany” ucieszą zapewne całkiem nowe zwody i sztuczki techniczne do-

stępne w ramach nowego systemu dryblingu. Gra będzie też jeszcze bardziej kontaktowa niż PES 5 – piłkarze będą się teraz przepychać również w powietrzu, walczyć o główkę. Nowe animacje są podobno bardzo realistyczne. Poprawki nie ominęły facetów z gwizdkami – poziom sędziowa-nia w PES-ie 6 ma być wyższy aniżeli w po-



**Powinniście poczuć,
że to nowy, lepszy
Pro Evo.**

przedniku. I dobrze, bo tam jednak zdarzały się wpadki arbitrów.

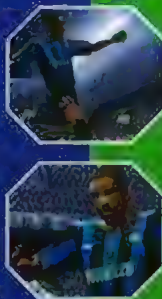
Niebiescy tym razem w białych strojach

Tę odnośnię meczu jako takiego. Zmiany jednak wkraczają: poza to, co dzieje się na boisku, w dbałości o realizm, z jakiego słynie seria, twórcy postarali się o licencje na umieszczenie w grze większej liczby prawdziwych drużyn.

Fani Argentyny, Holandii, Włoch, Hiszpanii i Szwecji powinni być zadowoleni, bo ich pupile będą tym razem grać w autentycznych koszulkach. Na tych pięciu zespołach jednak rozszerzenie licencji ponoć się nie skończy, choć żadne dalsze informacje nie zostały póki co ujawnione. Oczywiście jeszcze realistyczniej wyglądać mają w grze piłkarskie gwiazdy.

Pojawią się nowe tryby gry. Najważniejszym będzie bez dwóch zdań International Challenge, czyli odpowiednik mundialu obejmujący kwalifikacje i finały (nareszcie! Dla samej tej opcji kupiłbym nową wersję gry). Zadebiutuje również tryb Random, który pozwoli na rozegranie szybkiego meczu w całkowicie losowych warunkach.

Premiera gry już na wyciągnięcie ręki. W momencie gdy czytacie te słowa, my już mamy za sobą targi Games Convention w Lipsku, na których po raz pierwszy publicznie pokazany miał zostać PES 6 na X360. Już w tej chwili jednak mam wszelkie podstawy, by wierzyć, że i tym razem Shingo 'Seabass' Takatsuka (projektant serii) pokaże wszystkim, jak się robi najlepszą grę piłkarską. [CDA]



Żurawiano

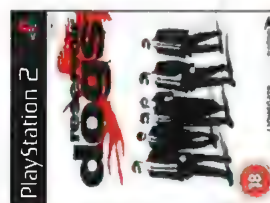
Na okładce nowego Pro Evo pojawi się Adriano (w przypadku polskiego wydania wraz z Mackiem Żurawskim) – Adriano jest słusznie uważany za zawodnika obdarzonego umiejętnościami, szybkością i pasją, a to są także cechy Pro Evolution Soccer 6 – tak swój wybór uzasadnił spe-

ce Konami od reklamy. Snajper Interu i reprezentacji Brazylii odwzajemnia się developerom. Naprawdę cieszę się, że będę współpracował z Konami przy grze piłkarskiej powszechnie uważanej za najbardziej realistyczną. Jestem zachwycony tym, że będę kajażony z tak świetną serią. Miejmy nadzieję, że gra pokaże większy pazur niż Adriano (nie wspominając o Żurawskim) na mundialu.

**GRA NA PODSTAWIE KINOWEGO
HITU QUENTINA TARANTINO**



Już wkrótce!



wściekłe psy

reservoir dogs™

www.wskieplepsy.cenega.pl



LIONSGATE



* Dotyczy wersji na platformę PC.

RESERVOIR DOGS™ gra interaktywna. Program i opakowanie © 2006 SCI Games Ltd. 'Eidos' i logo Eidos są znakami towarowymi Eidos Plc. Eidos Interactive Ltd i Eidos Inc. RESERVOIR DOGS™ film © 1991 Dog Eat Dog Productions Inc. LIONSGATE i logo są znakami towarowymi Lions Gate Entertainment, Inc. Zawiera oprogramowanie zastrzeżone przez Blitz Games. Logo Volatile Games i logo Volatile Games są znakami towarowymi Volatile Games. oddziału Blitz Games Ltd. Wszystkie prawa zastrzeżone. Logo i nazwa PlayStation są zarejestrowanymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.

PRODUCENT: GEARBOX
WWW.HELLSHIGHWAYGAME.COM
DATA PREMIERY: KONIEC 2006

PIOTR DRZEWIŃSKI | UNREAL ENGINE 3 + WW II

BROTHERS IN ARMS HELL'S HIGHWAY

My będziemy mieć lekcje patriotyzmu (...wyciągnąć karteczkę!), zaś Amerykanie od bardzo dawna prowadzą tego typu edukację w znacznie prostszy sposób. I jak należy przypuszczać, z lepszym skutkiem.



Tour de France '44.



Chłopaki, 88-ki rozdają!

Mowa tu o epatowaniu patriotyzmem w telewizji, filmie, a ostatnio i grach komputerowych, zaś cykl Brothers in Arms z pewnością wpisuje się w ten model.

Następna odsłona serii Brothers in Arms: Hell's Highway rzuci nas w wir kolejnej wielkiej kampanii alianckiej na Zachodzie: operacji Market Garden. Przyjdzie nam się wcielić

natarcia bądź osłanianie naszych flank. Kolejną poważną zmianą będzie wprowadzenie czterech wzorców zachowań żołnierzy. W zależności od okoliczności sztuczna inteligencja będzie przybierała jedną z określonych „postaw”. Nasi towarzysze broni będą wchodzić w tryby odpężenia, patrolu, skradania się, wymiany ognia. Wzory zachowań będą się przestawiały automatycznie.

Przykładowo gdy nasz żołnierz dostanie przeciwnika, samemu będąc niezauważonym, zacznie się skradać na

wyznaczone przez nas pozycje, by otworzyć ogień na rozkaz. Co ciekawe również nasi przeciwnicy będą zachowywać się w ten sam sposób!

Poważnym zmianom ulegnie też sam charakter rozgrywki, gdyż – według zamierzeń twórców gry – będzie on znacznie bardziej filmowy. Służyć temu ma brak sztywnego podziału na poszczególne potyczki. Będziemy mieć jeden ciąg zdarzeń bez narracji, bez przerywników filmowych, bez ładowania kolejnych poziomów. Jedną płynną całość. Nie należy się mimo to przejmować, że tych elementów gry zabraknie. Pojawia się, ale w zupełnie innej formie. Osobne dotąd scenki przemieniają się w wydarzenia oglądane oczami Bakera, podobnie jak to miało miejsce w Half-Life'ie 2. Podobną też nowością będzie

wprowadzenie do gry *brotherhood moments*, czyli uchwyconych z innego kąta kluczowych, dramatycznych wydarzeń. Część z nich ma być na stałe zapisana i należeć będzie do ogólnego rozwoju fabuły, ale reszta będzie uzależniona od dramatycznych wydarzeń, jakie mogą nas spotkać podczas akcji. Jeżeli jeden z naszych dostanie serię z MG-42, zobaczymy to jako osobną migawkę.

Ładniejsza wojna

Chłopaki z Gearbox nie zapomnieli oczywiście i o czysto wizualnej warstwie. A konkretniej – Hell's Highway oparty został na trzeciej generacji silnika Unreal, co według zapowiedzi pozwala uzyskać taką jakość interaktywnego obrazu, jaka do tej pory ukazywana była jedynie na prerenderowanych i drogich jak diamenty przerywnikach filmowych.

Multiwojna

Grzechem byłoby nie wspomnieć o multiplayerze, w którym obecnie będzie mogło grać naraz od 32 do nawet 64 osób. Prawdopodobnie po każdej stronie będzie jedna osoba wydająca rozkazy i kilku dowódców drużyn – ci będą prowadzili szeregowych żołnierzy, czyli pojedynczych graczy.

Kiedy?

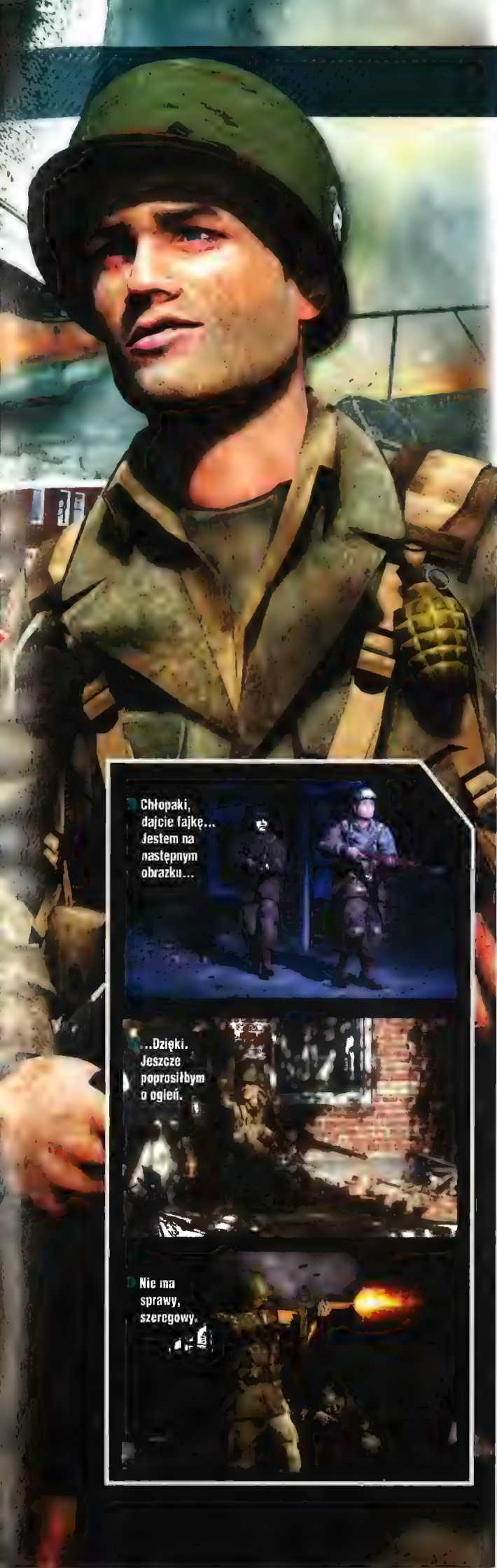
Premiery należy się spodziewać w okolicach tegorocznej gwiazdki, więc już możecie pisać listy do św. Mikołaja. [CBA]

Charakter rozgrywki będzie bardziej „filmowy”.

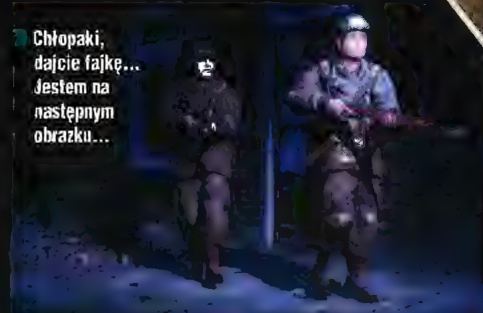
w bohatera Matta Bakera przeniesionego do oddziału zwiadowczego, w którym wraz ze starymi znajomymi (mimożymi innymi sierżantem Hartsockiem) przejdzie bohaterski szlak bojowy. Od razu warto dodać, że gra ma nie za wiele wspólnego z poprzednimi częściami. Tzn. ogólna idea (taktyczny shooter w realiach II wojny) jest zachowana, ale reszta...

Zmiany, zmiany, zmiany

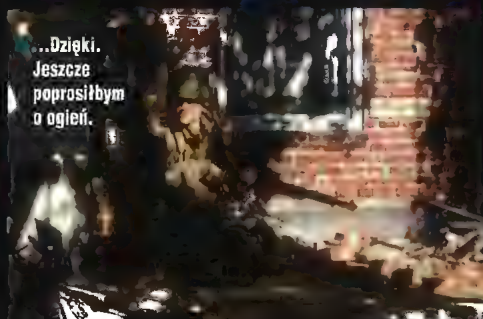
A jeżeli już mowa o drużynie, trzeba powiedzieć, że twórcy gry przygotowali tu sporo nowości. Po pierwsze, będziemy mieli do dyspozycji kolejną (trzecią) grupę wsparcia wyposażoną w ciężką broń, taką jak cekaem, moździerze czy bazooka. W razie potrzeby grupa ta będzie mogła poprosić o wsparcie artylerii bądź eskadry Typhoonów. Ich oczywistą funkcją będzie wzmocnienie naszego



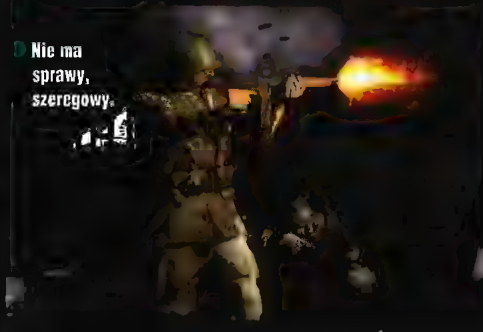
Chłopaki,
dajcie fajkę...
Jestem na
następnym
obrazku...



...Dzięki.
Jeszcze
poprosiłbym
o ogień.



Nie ma
sprawy,
szeregowy.



NOWE!

Brando®

guarando



**Z GUARANĄ
NA WYSOKICH OBROTACH**

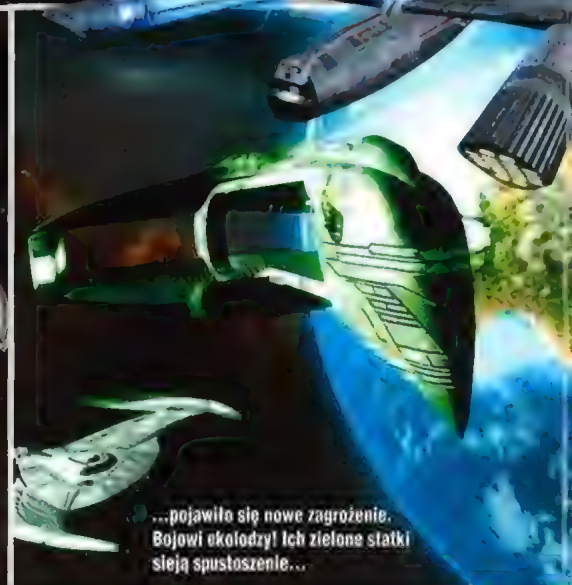


PRODUCENT: MAD DOG SOFTWARE
 HTTP://STARTREK.BETHSOFT.COM
 DATA PREMIERY: JESIEN 2006

SIR-TORPEDA | ST WIECZNIE ŻYWY



Tam, gdzie dotąd
nie dotarł żaden
gracz...



...pojawiło się nowe zagrożenie.
Bojowi okolicy! Ich zielone statki
się spustoszenie...

STAR TREK: LEGACY

Borg na horyzoncie! Cała moc na tarczy, przygotować torpedy fotonowe. Panie i Panowie, nadchodzi Star Trek: Legacy – kosmiczny symulator oraz RTS. You will be assimilated into this game...

mniej o podbijaniu kolejnych galaktyk według własnego wyboru, tu zdecydowano za nas.

O trybie gry wieloosobowej wiadomo niewiele ponad to, że będzie istniał. Niebezpieczeństwo przeciwnika planisz przez zbyt dużą liczbę zbudowanych myśliwców rozwiązano w interesujący sposób – galaktyki są tak duże, że nie warto się przemieszać z normalną prędkością. Warpowanie to podstawa, a umiejętność skakania z miejsca na miejsce może w niejednej rozgrywce przynieść zwycięstwo. Bo w końcu komu nie opadnie morale, gdy nagle za plecami jego floty pojawią się nasze posilki?

Plastikowo

Szykuje się zakup nowego sprzętu. Chociaż minimalne wymagania nie zostały jeszcze oficjalnie podane, znana jest konfiguracja, na której aktualna wersja swobodnie działa. Jest to: AMD Athlon 64 3400+, 1 GB RAM i Radeon 9800. Minimum pewnie będzie dużo niższe – jednak posiadacze dwuletnich maszyn raczej nie uszczęśliwią upgrade'u...

Prezentowane screeny i filmy nasuwają pytanie: Czy Star Trek: Legacy nie będzie wyglądał „plastikowo”? Poszczególne modele prezentują się imponująco (szczególnie Borg Attack Cube), jednak dziś – oglądając udostępnione materiały – ma się wrażenie wizyty w sklepie z zabawkami.

Nabyliśmy

licencję na Star Treka!

– ogłosiła Bethesda na początku roku. I szybko z tej licencji zaczęła korzystać. Jesienią ma się ukazać gra łącząca strategię z kosmicznym symulatorem. Homeworld i Freelancer złączone razem i osadzone w świecie, w którym króluje Enterprise! Bardzo możliwe.

Wszystko, co trekowe

Star Trek: Legacy czerpie ze wszystkich nakręconych dotąd filmów/seriali osadzonych w uniwersum ST. Gracze dostaną to wszystko zebrane w jeden produkt. Na 4 dostępne rasy (Federacja, Klingoni, Romulanie i Borg) rozdzielo-

rozpylają się z zachwytem. Przejęcie kontroli nad pojedynczym statkiem albo wydawanie

Homeworld + Frontier w uniwersum Star Treka? Jasne, że tak!

nych zostanie około 60 typów myśliwców, krążowników gwiazdnych czy stacji kosmicznych. (Niepokoić mogą jedynie zdolności manewrowe niektórych dużych jednostek – są nieco dziwne. Zwinny jak delfin kosmiczny gigant to nie jest coś, co odpowiednio równoważy rozgrywkę...) Szczegółowość, z jaką zostały odwzorowane, już teraz powoduje, że trekmaniacy na forach internetowych

rozkazów całej flocie, czyli rozpiętość od mikro- do makrozarządzania – jest tu wszystko.

Kampania i multi

Postanowiono promować... liniowość. Jest to jeden z niewielu nowych tytułów, w którym autorzy chwalą się właśnie tą cechą. Czyli w kampanii dla jednego gracza należy zapo-

Na grę jeszcze trochę poczekamy. Pewnie do tego czasu zmieni się to, co teraz nie najlepiej jeszcze wygląda. Fani filmu i tak ją kupią, a miłośnicy kosmosu? Poczekają na wyczerpujące recenzje, bo tutaj tylko opowiadamy o wyglądzie tortu, który dostaniecie, a recenzent napisze, dlaczego mu ten tort tak bardzo zasmakował... A napisze już jesienią. Daj Borg, żeby nie było opóźnień... :) (CDA)

PRODUCENT: FIRAXIS
WWW.FIRAXIS.COM
DATA PREMIERY: JESIEŃ 2006

PIOTR DRZEWINSKI | SID LUBI RIMEJKI



Ale ta lokomotywa
dyma... poszcza.

Jest takie powiedzenie, że nie wchodzi się dwa razy do tej samej rzeki. Jak widać, ekipa Sida Meiera albo go nie słyszała, albo nie wzięła sobie specjalnie do serca. W każdym razie właśnie kończy prace nad remakiem kultowego Railroad Tycoon.

SID MEIER'S RAILROADS!

I tym razem wcielimy się w postać krwiożerczego potentata kolejowego, którego głównym celem jest zawiądnienie rynkiem żelaznych dróg. Najpierw jednak musimy stworzyć całą kolejową infrastrukturę, co (zapewne ucieśzy to wszystkich nowicjuszy) czynić będziemy za pomocą niezwykle przyjaznego kreatora.

Na początku Gracz stworzył...

Tworzenie mostów, tuneli, zwrotnic, a nawet stacji kolejowych odbywa się automatycznie, kiedy program uzna, że są one potrzebne. Oprócz budowy własnej sieci kolejowej gracz ustala także składy poszczególnych pociągów oraz wyznacza im cel podróży. Gra oferuje ponad trzydzieści lokomotyw, począwszy od prymitywnych maszyn parowych, poprzez spalinowe, na elektrycznych skończywszy. Możemy także konstruować własne żelazne potwory, i to zarówno pod względem wizualnym, jak i odnośnie parametrów technicznych.

Potem pomyślał o kasie

Aby jednak móc sobie pozwolić na te wszystkie cudenka, musimy posiadać twardą walutę, a tę zamieniamy, przewożąc ludzi i różnorakie towary. Będziemy więc transportować dwadzieścia rodzajów surowców i trzydzieści różnych produktów między kopalniami, fabrykami i miastami.

Wróg nie śpi!

Oczywiście żadna porządna gra nie może się obejść bez przeciwnika i pojedynku z nim. Sid Meier's Railroads z pewnością nie zawiedzie tych, którym koszenie konkurencji wszelkimi

Cukierkowa, ale poważna gra ekonomiczna.

możliwymi sposobami sprawia najwięcej przyjemności. I rzeczywiście, sposobów na rugowanie z rynku innych inwestorów jest cała masa. Począwszy od budowania „na chłama” konkurencyjnej nitki kolejowej, a skończywszy na subtelniejszych posunięciach, takich jak sabotaż dostaw przeciwnika czy wywoływanie w jego firmie strajków. W celu zniszczenia silnego konkurenta możemy też zawiązywać spółki z innymi firmami. Trzeba ponadto dodać, że według zapowiedzi nasi przeciwnicy również mają zachowywać się bardzo dytrych i starać się wbić nam nóż w plecy przy każdej sposobnej okazji.

Ale model!

Kolejnym ważnym elementem rozgrywki jest ponad najbardziej zaawansowany model

ekonomiczny, jaki dotąd powstał w tego typu grach. Rynek sledzący popyt i podaż towarów to tylko początek. Bardzo ważnym elementem rozgrywki będą zdarzenia losowe zmieniające koniunkturę na rynku przewozowym, co z kolei zmuszać nas będzie do przeprowadzania ciągłych zmian w naszej firmie.

Solo i w zespole

Wariant rozgrywki jednoosobowej oferuje oprócz rozbudowanej kampanii, gdzie możemy się zmierzyć z legendami rynku kolejowego (np. Cornelusem Vanderbiltem czy J.P. Morganem), jeszcze tzw. stol z kolejką. W tym wypadku odcinamy się od jakichkolwiek ekonomicznych aspektów i po prostu bawimy się w budowanie własnej makiety kolejowej. Jeżeli zaś będziemy mieli ochotę pobawić się z innymi graczami, zawsze możemy skorzystać z opcji multiplayer. Dostępne są dwa tryby: albo działanie w kooperacji przeciw komputerowi, albo konkutowanie z żywym przeciwnikiem. Gracze dostaną także edytor map i scenariuszy.

Jesienią

Całość napędzać będzie silnik graficzny Gamebryo, znany z Pirates! i Civilization IV. Będzie ładnie, kolorowo i pewnie nawet trochę cukierkowo, ale taki już jest klimat gier Sida Meiera. Premiery należy się spodziewać jesienią tego roku. (GDA)



Nie dajcie się zwieść
grafice – to poważna gra
będzie!

DODATEK DO GRY ROKU!



SID MEIER'S CIVILIZATION WARLORDS



NOWE CYWILIZACJE: Sześć nowych cywilizacji, nowe cuda, budowle, państwa wasalne i unikalne jednostki wojskowe.

NOWI PRZYWÓDCY: Dziesięciu najśłynniejszych wodzów i przywódców narodów w historii świata.

NOWE SCENARIUSZE: Sześć nowych scenariuszy, przedstawiających dzieje Aleksandra Wielkiego, Czyngis-chana, powstanie Rzymu, podboje Wikingów i wiele więcej.



NOWA WIELKA POSTAĆ: Palatyn - wspaniały dowódca, który swymi zdolnościami może zmienić bieg historii.

WIELE WIĘCEJ: Nowe opcje rozwoju technologicznego oraz wszystkie uaktualnienia i patche.



www.civilization.com

Już w sklepach!



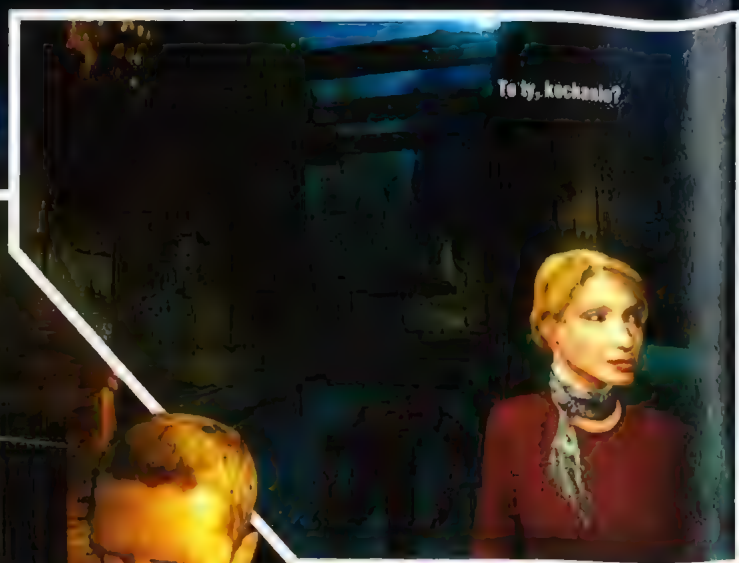
© 2005 Take-Two Interactive Software i jego oddziały. Wszystkie prawa zastrzeżone. Sid Meier's Civilization IV: Warlords, Firaxis Games, 2K Games, logo 2K, Firaxis Games, logo Firaxis Games i Take-Two Interactive Software są znakami towarowymi Take-Two Interactive Software, Inc. Gra stworzona przez Firaxis Games.

PRODUCENT: BLACK WIDOW GAMES
WWW.BLACKWIDOWGAMES.COM
DATA PREMIERY: KONIEC 2006

EUGENIUSZ SIERKERA | BYĆ MOŻE NAJLEPSZA GRA Z ZOMBIAKAMI



Teraz już wiecie, czemu
Zorro nosił maskę?



To ty, kochanko?

THEY HUNGER

LOST SOULS

Istnieje kilka solidnych przesłanek pozwalających wierzyć, że najnowszy projekt studia Black Widow Games będzie soczystym i solidnie krwistym kawałkiem kodu.



To faktycznie zabita
dechami miejscowość.
Wszystkich zabito deskami.

Wszystko dlatego, że grupa Black Widow Games nie jest – wbrew pozorom – debiutem zagubionym w mrokach komputerowego horroru. Przeciwnie, dała się poznać swego czasu dzięki sporej liczbie 14 naprawdę przyzwoitych modów (głównie do Half-Life'a, choć nie tylko). Jej koronnym klejnotem pozostaje zaś właśnie trylogia They Hunger, wliczona przez prestiżowy magazyn PC Gamer w poczet 10 najstraszniejszych gier na PC!

Walcz i przeżyj

Lost Souls nie jest sequelem czy remake'iem. Mamy tu do czynienia z zupełnie nową opowieścią. Rzecz tym razem ma miejsce gdzieś w północno-wschodniej Europie,

hater, próbującego przeżyć w świecie opanowanym przez hordy zombie.

Jeśli idzie o lokację, zauważyć można pewne podobieństwa do tych z pierwowzoru trylogii. W grze znajdzie się m.in. ogromny klasztor, zabite dechami miasteczko, opuszczone farmy, zdradzieckie klify, jaskinie, pogrążone we mgle zwodnicze bagna etc.

W plecaku znajdziemy standardowy asortyment każdego szanującego się obywatela, walczącego w wolnych chwilach z siłami ciemności. Oprócz klasycznych pistoletów i dwururkek znajdzie się także miejsce na materiały wybuchowe i zapalające. „Mięsem armatnim” staną się oczywiście żywe trupy – jeśli wierzyć obietnicom – przerażające i obrzydliwe jak w żadnej innej produkcji. Mają też być mocno zróżnicowane, zarówno jeśli idzie o wygląd, jak i zachowanie. Mamy zatem zapowiedź niezłej AI naszych oponentów, która ma wymusić na gracz częste zmiany taktyki podczas rozgrywki.

Wiecej, lepiej, straszniej

Poza samą walką zaprzęgnięci będziemy również rozwiązywaniem średnio złożonych łamigłówek. Twórcy zapowiadają nieliniową konstrukcję map i możliwość pokonywania większości przeszkód na kilka sposobów.

Za wizualną stronę programu odpowiada Source engine, znany nam doskonale z Half-Life'a 2. Odpowiednio zostanie również wykorzystany potencjał silnika fizycznego, z którego produkcja Valve chyba najbardziej słynie. Pojawią się także pojazdy – jak na razie zdradzało jedynie, że zasiądziemy za kierownicą... ciągnika.

Generalnie obiecuje się sporo. Twórcy mają ponoć cały wór niesamowitych pomysłów; niektóre z nich zostały jeszcze z czasów pierwszych odsłon They Hunger. Jednak skromny budżet i ograniczenia narzucone przez ówczesną technologię nie pozwoliły na ich realizację. Pozostaje jedynie cierpliwie czekać na premierę. Ostatecznej daty póki co jednak nie podano. [CDA]

Za wizualną stronę programu odpowiada Source engine.

w latach 60. ubiegłego wieku. Po wcieleniu się w turystę, który cało wychodzi z wypadku samochodowego, przyjdzie nam walczyć o przetrwanie w ekstremalnie niezdrowym środowisku. W przeciwieństwie jednak do gier choćby z serii Silent Hill, They Hunger to produkcja wyprane z bardziej złożonej warstwy fabularnej. Opowieść wymyślona na potrzeby gry była i zapewne będzie jedynie tłem dla dramatycznych, mrozących krew w żyłach przygód bezimiennego bo-

W ROLI SAMĄ FISHER'A MIROSLAW BAKA



TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL

DOUBLE AGENT

Sam Fisher

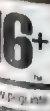
D2334223424

5 lutego 2008

Więzienie Federalne Ellsworth

NIE MASZ POJĘCIA CO CIĘ CZEKA

JUZ WKROTCE!



PlayStation 2



KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl



© 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Double Agent, Sam Fisher, the Soldier Icon, Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. PS2 and "PlayStation 2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

PRODUCENT: ALTAR GAMES
WWW.ALTARGAMES.COM
DATA PREMIERY: I KWARTAŁ 2007

PIOTR DRZEWIŃSKI | BYĆ ALBO NIE BYĆ DLA CYKLU?

ufo

AFTERLIGHT

UFO: Afterlight będzie kolejną odsłoną słynnego już cyklu UFO, który po upadku Microprose w dalszym ciągu jest rozwijany przez czeski zespół ALTAR Games.

Zasadniczo charakter gry pozostanie ten sam i łączyć będzie elementy gry akcji z globalną strategią. Gracz będzie musiał zarówno rozbudowywać bazę, jak i prowadzić do boju elitarny oddział szturmowy. Również pod względem fabularnym nowy „after” nie będzie zrywał z konwencją całego cyklu, bezpośrednio nawiązując do poprzedniego UFO: After-shock. Podstawową różnicą jest przeniesienie akcji gry z Ziemi na Marsa. To właśnie koloniści czerwonej planety natrafiają na ruiny obcej cywilizacji. Podczas prac wykopaliskowych uruchamiają jednak roboty bojowe, których celem jest całkowite zniszczenie przybyszów. Co gorsza, na małą, smaganą dotąd przez burze czerwonego pyłu planetę, dzięki hiperprzestrzennej bramie, przybyszą dotąd nieznani Obcy.

Cel

Naszym zadaniem jest obronić marsjańską kolonię. Będziemy musieli zadbać o bazę, zapewniając jej dostęp do nowych surowców, a także odpowiednio



nią zarządzać. W dalszej części rozgrywki będziemy też terraformować Marsa, czyli przekształcać go w drugą Ziemię. **Mocno rozbudowane drzewka technologiczne** umożliwią wynalezienie nowych rodzajów broni i budynków. Zaś **znacznie bardziej rozbudowana opcja dyplomacji** umożliwi zawieranie sojuszy z innymi rasami, łącznie z wcielaniem do naszej armii przedstawicieli innych ras.

Walka...

Naturalnie nie mniej istotnym elementem rozgrywki będzie pokonanie jak największej liczby przeciwników i wypełnianie przy okazji przydzielonych nam misji. Bardzo ważnym czynnikiem w czasie walki okażą się **rozbudowane, wielopoziomowe mapy**. Walczyć z kosmitami będziemy zarówno na otwartych przestrzeniach, jak i w wielokondygnacyjnych budynkach.

Co ciekawe, wiele elementów będzie możliwych do zniszczenia, co niejednokrotnie wpłynie na wynik danej potyczki. Podczas misji żołnierze zyskają możliwość wejścia do każdego budynku, a w trakcie wymiany ognia znaczenie będzie miała również wysokość, na

jakiej znajdują się postacie. Jak zapewnia producent, nasi przeciwnicy mają zmieniać taktykę, dostosowując ją do danej sytuacji.

...i nie tylko

Orczywiście w UFO: Afterlight nie mogło zabraknąć (tak popularnego ostatnio) zabiegu wprowadzania do gry pewnych aspektów RPG-owych, co wiąże się z rozwojem postaci podczas rozgrywki. A dzięki temu, że całość akcji została umieszczona na Marsie, producent mógł nieco popuścić wodzy fantazji i wykreować wizję zupełnie nowego futurystycznego świata.

Twórcy gry zapewniają, że nasze działania będą miały zasadniczy wpływ na całość fabuły, co tym samym umożliwi nam przechodzenie gry po kilka razy na różne sposoby.

Liczna rzesza fanów serii UFO z niecierpliwością czeka na kolejną odsłonę cyklu. Szczególnie że dwa wcześniejsze dzieła zespołu ALTAR Games nie zachwyciły tak jak ich protoplaści. Widać więc, że **początek roku 2007**, bo wtedy ma dojść do premiery UFO: Afterlight, może okazać się decydujący dla całego cyklu. [CDA]



Nie, nie za UFOm wam! Nigdy!!!
Nie poddam się!





NOWOŚĆ

NA RYNKU GIER

KOLEKCJA KLASYKI



JUŻ ZA MIESIĄC NOWE KULTOWE GRY!

Odkryj nowe gry na www.kolekcjaklasyki.pl



KUPOJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl



PRODUCENT: MICHNIK'S BOARDS
 HTTP://INT.GAMES.1C.RU
 DATA PREMIERY: 2007

PAPKIN | HIROPSI W MITYCZNYM SOSIE

Ze szaman, to
 widzę, ale który
 level?

O patrzcie, to idzie nasz wioskowy
 mag ze swoją nową laską! Nieźła!

Mythic Wars

Na fali popularności kolejnych gier z serii Heroes of Might & Magic jak grzyby po deszczu zaczęły wyrastać nawiązujące założeniami do produkcji 3DO krzyżówki strategii turowych i gier RPG.

W przeciagu dziesięciu lat od premiery pierwszej części sagi zagrywa-
 liśmy się w dwuczęściowe Age of Wonders, dziwił się małą popularnością
 świetnego Disciples, z leżką w oku podzi-
 wialiśmy, jak seria Warlords wraca do
 korzeni i zarywaliśmy noce przy
 obu Etherlordsach. Do grona
 próbujących uszczknąć nieco
 popularności Herosom
 i odebrać Nival kawałek
 apetycznego tortu dołączy
 wkrótce kolejny zawod-
 nik Mythic Wars.

Dawno, dawno temu...

Debiutancka produkcja studia Ino-Co opo-
 wiada historię wielkiego konfliktu, jaki nawie-
 dza do bólu klasyczną krainę fantasy. Wielki
 wódz orków Ugrum za namową szamanów
 gromadzi potężną hordę, która najężdża
 na ziemię ludzi. Ci wysyłają przeciwko
 wrogiej armii doświadczonego generała

Pfeila i jego zaprawione w bojach oddziały.
 W konflikt szybko angażują się pozostałe rasy
 uniwersum, nie zdając sobie sprawy, że za
 sznurki pociągają tajemnicze moce zła. Ziee-
 ew... Tak, no cóż, historia może do odkry-
 czych nie należy, ale przypomnę nieśmiało, że
 podobnie początek całkiem niezłej kampanii
 HoMM V odpychał i zajeżdżał stęchłą na
 kilometr. Bądź co bądź jednak – gdy do działań
 zbrojnych przystępuje 9 typów armii, jak
 choćby orkowie, goby, elfy czy krasnoludy
 – na nudę narzekać nie można.

Mythic Heroes

Walka w Mythic Wars nie będzie się zbytnio
 różnić od tej z Heroes of Might & Magic
 i rzeszy mniej lub bardziej udanych klonów.
Pole bitwy przeorano heksami, na prze-
 mian nasze i wrogie oddziały poruszają się,
 atakują lub używają zaklęć czy właściwych
 sobie umiejętności. Kierowani przez gracza
 podwładni po każdym zwycięstwie zdoby-

Rozgrywka na mapie świata ma również
 czerpać ze standardów wyznaczonych przez
 „wielkich” gatunku. Będziemy gromadzić
 artefakty, uczyć się zaklęć i głowić nad odpo-
 wiednim doborem jednostek. Rozwiemy
 kierowanych przez nas wyrazistych bohate-
 rów, choć na miliony okienek i suwaków nie
 ma co liczyć. A wszystko podczas trzech
 obszernych kampanii.

**Oprawę graficzną można całkiem spokoj-
 nie nazwać przyzwoitą.** Widoczna na polu
 walki jednostka reprezentująca dany oddział
 pozbliżeniu „rozpada się” na garść mniejszych.
 Żołnierze są naprawdę charakterystyczni
 i bogaci w szczegóły. Nie mniej smakowicie
 prezentuje się roślinność czy efekty zaklęć.

Warto dodać, że poza trybem dla pojedyn-
 czego gracza programiści postarali się
 o godziwe zaplecze sieciowe. Poza tym jeśli
 tylko zachcemy, nic nie będzie stało na prze-

To, co najlepsze w HoMM + trochę od siebie.

wają punkty doświadczenia. Jednostki (oko-
 ło 70 typów!) możemy z biegiem czasu
 udoskonalać. Walczyć będziemy nie tylko na
 pustych polach, ale również broniąc wiosek
 czy twierdz na nizinach, w górach i dolinach.
 Autorzy zapowiadają, że ukształtowanie
 terenu odegra podczas starcia ważną
 rolę. Trudno nie wyobrazić sobie korzyści
 płynącej z ustawienia łuczniczków na wzgó-
 rzach czy odpowiedniego umiejscowienia
 gotowej do szarży kawalerii. Klucz do zwy-
 cięstwa ma stanowić odpowiednie wykorzy-
 stanie pola walki i umiejętności żołnierzy.

szkodzie, aby zaprosić do gry przy jednym
 komputerze kilku przyjaciół i prowadzić
 rozgrywkę w trybie „gorących krzesel”.

Poziwom, poigrajem...

Mityczne Wojny rozpoczyna się dopiero
 w roku 2007. Czy jednak opok zapowia-
 danych Battle Lord, Disciples III i Warlords V
 produkcji Ino-Co uda się pozostać w świa-
 domości graczy na dłużej? Trudno powie-
 dzieć, ale jeśli twórcy nie skiepszą czegoś
 po drodze – tytuł może się okazać naprawdę
 dobry. [CDA]

A teraz udowodnimy
 wam namacalnie,
 że obsr... przez
 gołębia to jest
 nie...

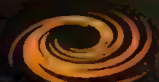
[illegible]

www.civilization.com

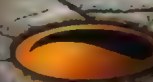
PC
CD
ROM

KUPI I GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU

www.skien.cenega.nl



FIRAXIS
GAMES



FIREFLY

[illegible]

PRODUCENT: FREE RADICAL DESIGN
 HTTP://HAZEGAME.UK.UBI.COM
 DATA PREMIERY: 2007

PAN RADO | FPS OWIANY MGŁĄ TAJEMNICZY



HAZE

Królowie FPS-ów wracają! Po długich miesiącach spekulacji, plotek i szczątkowych informacji w prasie legendarni twórcy pierwszoosobowych strzelanin ujawnili swój nowy projekt. Domyślcie się, o kim mowa? id Software? 3D Realms? Ritual? A skąd. Chodzi oczywiście o Free Radical Design.

Nic wam to nie mówi? Nic dziwnego, wzięwszy pod uwagę, że areną ich działań były dotąd jedynie konsole. To właśnie na nich ukazały się takie hity, jak znakomita seria Time Splitters, a duża część zespołu pracowała wcześniej nad znakomicie ocenianymi Golden Eye i Perfect Dark. Stoczywszy z Hurem Sędzimirem niejedną potyczkę w Time Splitters mogą was zapewnić, że wejście Free Radical na rynek PC to ogromny powód do radości.

Inwazja porywaczy ciał

Haze opowiada o przygodach Jacka Carpentera, młodego sierżanta na usługach korporacji Mantel. Gra zaczyna się dość standardowo – od bitwy toczzonej z rebeliancką organizacją The Promise Hand pośród egzotycznej flory rozległej dżungli. Jeśli wytapaliście podobieństwa do Far Cry'a, to... bardzo dobrze, bo taki jest zamysł twórców. A tytułowa mgła ma znaczenie metaforyczne – chodzi tu o mgłę mentalną, poczucie dezorientowania...

Projektanci postanowili umieścić w grze wszystkie elementy typowe dla gatunku, ale tylko po to, aby postawić je na głowie. Pierwszy sygnał, że coś tu nie gra, pojawi się w momencie, w którym martwy przeciwnik znika. W większości gier taki zabieg ma po prostu zwiększyć wydajność procesora. Tu będzie... częścią fabuły. Czy przeżycia Carpentera są częścią jakiejś symulacji? Może przedstawiony świat to tylko wirtualny twór? Tego dowiemy się zapewne dopiero po przejściu gry. Na razie ujawniono tylko, że źródłem tych niewyjaśnionych zdarzeń jest Nektar – udoskonalająca naturalne umiejętności żołnierzy tajemnicza substancja, którą zazywają.

Kupa, mości panowie!

Produkcję Free Radical można sklasyfikować jako taktyczny shooter. Przez większość czasu bohatera wspiera troje pomocników, którym można – w obecnej wersji za pomocą klawiatury numerycznej – wydawać rozkazy. Czwórką, dwójką lub szóstką wybieramy konkretnego pomocnika, ósemką zaś „podświetlamy” wszystkich podwładnych. Dostępne komendy to „kryj mnie”, „atakuj”, „idź tam” i „odwrót”. Scenarzysta dołożył ponoć wszelkich starań, aby uwiarygodnić osobowości partnerów, tak aby ich ewentualna śmierć faktycznie miała znaczenie. Nie jest jednak

Zabijając cywili, musisz liczyć się z konsekwencjami. Jeszcze nie wiadomo z jakimi.



Ta lokacja zdaje się inspirowana pierwszym Quake'iem.

Projektanci postanowili umieścić w grze wszystkie elementy typowe dla gatunku, ale tylko po to, aby postawić je na głowie!

jasne, czy mowa tu o skryptowanych sekwencjach, czy też los kolegów z drużyny będzie zależał od działań gracza.

Z czym do ludzi?

Z ujawnionych dotąd informacji wynika, że dostępny arsenał będzie znacznie bardziej

konwencjonalny, niż wskazywałaby na to fabuła. Jack, podobnie jak Master Chief z Halo, będzie mógł nieść jednocześnie tylko dwie giwery oraz granaty. Ale z tą standardowością to nie jest tak całkiem prosto. Niby broń konwencjonalna (np. Wilson KV-5 to w pełni automatyczny osiemnastostuż-

Podobno to real-time.
Podobno.

łowy pistolet kopiący z siłą Magnum) ale już na przykład pociski z karabinu JN-402 przebijają się przez zbroję przeciwnika, rozpuszczają się w jego ciele i uwalniają zabójczą chemiczną mieszaninę. A to nie jest jedyna niespodzianka... Pojawia się też pojazd, w tym samochód terenowy oraz rodzaj helikoptera, ale nie wiadomo jeszcze, w jakim stopniu będzie można je kontrolować.

Kuchnia kucharek szes...

Wizualnie gra prezentuje się niezłe, zresztą jak Q'n'ik jest, każdy widzi. Warto jednak zaznaczyć, że Haze jednocześnie z wersją PC ma się ukazać na konsolach nowej generacji. Rzecz w tym, że konsole chronicznie cierpią na małą ilość pamięci, co zmusza autorów do cięcia map i dzielenia ich na mniejsze kawałki. Kto grał w Deus Ex: Invisible War lub trzeciego Thiefa, z pewnością pamięta, że poszczególne lokacje były tam znacznie mniejsze niż w poprzednich częściach obu gier.

Z drugiej jednak strony, porządni programiści z pewnością mogą zniwelować ten problem,

co udowodniono choćby przy okazji GTA: San Andreas... Bądźmy więc dobrej myśli.

KAT BUN

Na zatłoczonym rynku FPS-ów liczy się przede wszystkim pomysł. Czy Haze faktycznie okaże się tak innowacyjny, jak chcieliby autorzy, dowiemy się dopiero w pierwszym kwartale 2007 roku. Osobiście nie mogę się doczekać, aby odkryć sekret korporacji Mantel i stawić czoło okrutnemu Gabrielowi Merino, przywódcy The Promise Hand, który niczym Buffalo Bill z „Milczenia owiec” ubiera się w skóry swoich ofiar.

Pytanie tylko, czy kiedy ukaze się Crysis i co tam jeszcze szykują tuzy komputerowej rozrywki, perspektywa wejścia w buty Jacka Carpentera pozostanie równie kusząca? [CBM]

70/70

Odkąd do telefonu komórkowego wmontowano karabin maszynowy, życie stało się prostsze.

Latające talerze to już banal. Teraz trendy są latające żelazka!

Jest uzbrojony

JANSPORT
Life Support System

Uwaga!!!

Może przybierać różne kolory



30 lat gwarancji

PIENIE
POSZUKIWANY

PRODUCENT: S2 GAMES
WWW.SAVAGE2.S2GAMES.COM
DATA PREMIERY: LISTOPAD 2006

GREGORIUS • DZIKOŚĆ SERCA

SAVAGE 2 A TORTURED SOUL

Czy potraficie wyobrazić sobie grę sieciową, która łączy strategię czasu rzeczywistego i strzelankę ze szczyptą RPG? Może się to okazać dość trudne, jednak ludzie z S2 Games nie tylko stworzyli takową dwa lata temu, ale i pracują nad jej kontynuacją.

Pierwsza część, mimo że stanowiła novum w świecie elektronicznej rozrywki, szybko zniknęła z pamięci graczy. Wydana wiosną 2004 roku oferowała możliwość wcielenia się w dowódcę – zupełnie jak w typowych RTS-ach, lub w zwykłego piechurka, który tylko wykonywał rozkazy. Pomysł świetny, ale skomplikowany interfejs i wysoki stopień trudności sprawiły, że gra nie znalazła zbyt wielu fanów. Jednak developerzy, świadomi popełnionych błędów, postanowili spróbować raz jeszcze.

Troche taktyki...

Ponownie przyjdzie nam zwiedzić Newerth, w którym ludzie, zjednoczeni pod sztandarem Legionu, toczą walkę o dominację z Hordą, czyli bestiami maści wszelkiej. Oba obozy rozporządzać będą zróżnicowanymi rodzajami jednostek, po siedmiu na każdą stronę. Ciekawostką jest obecność trzeciej, najsilniej-

szej rasy – rodem... z piekła. Jej przedstawicieli będą mogli rekrutować obie strony, korzystając ze specjalnych portali i płacąc za ich pomoc nie złotem, a tytułowymi duszami pokonanych wrogów, które można zebrać podczas gry.

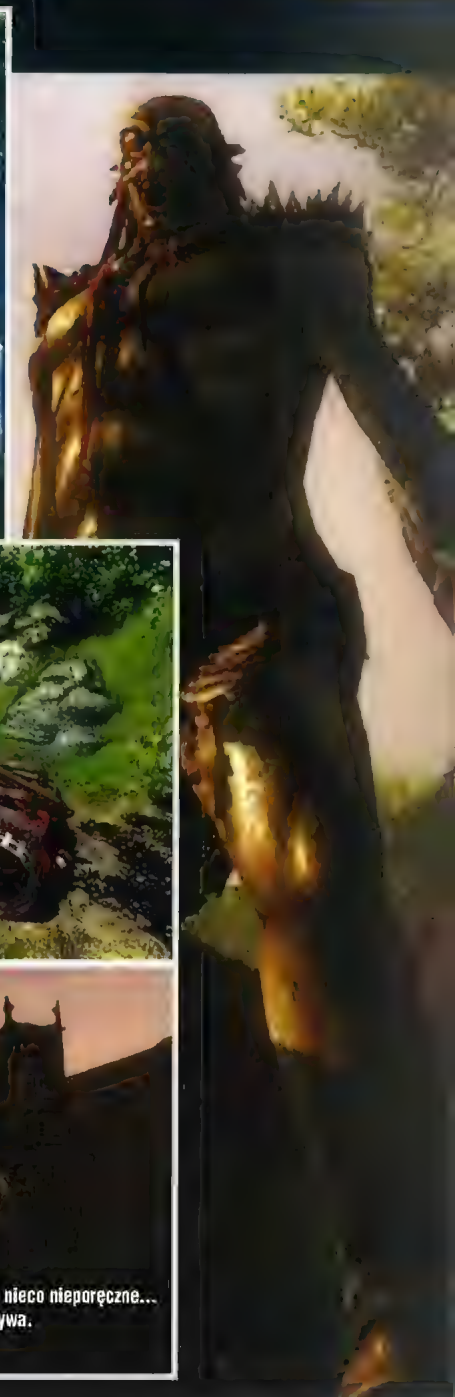
Za rozbudowę bazy, wydobywanie surowców, prowadzenie badań oraz walki i wyznaczanie oficerów odpowiadać ma wybierany na początku dowódca. To na nim spoczywać będzie cały strategiczny ciężar gry. Warto jednak zaznaczyć, że w przypadku jego nieudolności gracze będą mogli wziąć sprawy w swoje ręce.

...i człowiek się gubi

zupełnie odmienne zadania mają przypaść pozostałym członkom zespołu. Generalnie ich rola będzie się sprowadzała do wykonywania rozkazów szefa drużyny. I niezależnie, czy będzie to budowa, czy walka, wszystko ma

Przedstawicielei najsilniejszej rasy rodem z piekła można rekrutować, płacąc duszami pokonanych wrogów.





się odbywać w konwencji FPP bądź TPP. Każdej postaci przypadnie wachlarz specyficznych umiejętności i broni do wykorzystania.

Wszystkie jednostki będą się również rozwijać, uzyskując po 3% premii do jednej z pięciu cech za każdy z dziesięciu dostępnych poziomów. Awans postaci nie będzie jednak zapisywany na koncie użytkownika. Przenieść do kolejnej gry będzie można za to unikalny oręż, jaki czasem znajdzie się przy pokonanym wrogu. Zanotowane za pomocą odpowiedniej punktacji ma być również doświadczenie wynikające z czasu spędzonego z grą.

...w tłumie

Jak przystało na porządną sieciówkę, w jednej rozgrywce może się spotkać nawet 64 graczy. Zastosowany silnik K2 nie tylko obsłuży tylu ludzi, ale i sprawi, że wszystko będzie wyglądać znakomicie. Zaprezentowane filmy oraz screeny robią wrażenie: spójrzcie choćby na cieniowanie! Poza wysmienitą grafiką twórcy obiecują wysokiej jakości oprawę dźwiękową oraz wbudowany w grę system komunikacji głosowej.

Nieco ubogo prezentuje się za to liczba map. Autorzy jednak są tu pełni optymizmu i nie widzą powodów do obaw: lokacje mają być rozległe i mistrzowsko zbalansowane. Jeśli

zaś chodzi o tryby rozgrywki – poza standardowym Conquer, w którym trzeba zrownać z ziemią centrum dowodzenia przeciwnika, pojawiają się też Siege, Domination i Melee Arena. Póki co są to jednak mgliste obietnice.

Gra powinna się ukazać w listopadzie tego roku. Co ciekawe – będzie dostępna tylko i wyłącznie w Sieci. Bez żadnych opłat można będzie przejść trening, tutorial oraz zaszaleć po LAN-ie, zaś za niecałe 30 dolarów otworem stanie cały Internet. Autorzy zapowiedzieli również tygodniowe demo. (CDA)



Pierwsze widelce były nieco nieporęczne... jak to z prototypami bywa.



INFORMATYKA

jakość gwarantowana przez SWPS



komunikacja wizualna



informatyka w nauce i biznesie

www.informatyka.swps.edu.pl

COMPANY of HEROES

Homeworld, mała wpadka przy Impossible Creatures, a następnie pełna rehabilitacja z Homeworld 2 i Dawn of War – za wiele gier Relic nie wypuścił, ale przyznacie chyba, że trzy z czterech tytułów były jak nie rewolucyjne, to przynajmniej rewelacyjne. Company of Heroes nie będzie gorsze!

Choć druga wojna światowa to najczęściej wykorzystywany w grach RTS (a także FPS) okres w dziejach ludzkości, Relic właśnie ją wybrał jako tło do swojej najnowszej strategii. Postawiono jednak na nowe podejście do oklepanych tematów, dzięki któremu sukces odniósł choćby „Szeregowiec Ryan”. W Company of Heroes sprawdziło się to również wysłnienie. („Sprawdziło” a nie „sprawdzi”, bo jako jedyni z Polski mieliśmy okazję zagrać w tę grę przed premierą!).

Amerykański PC Gamer parę dni temu dostał grę do recenzji. Dał 96%.

Kompania górników i drwali?

Zmianę podejścia widać w wielu miejscach, także tych uważanych za nieskalne. Skoro RTS to muszą być surowce, prawda? I są, w dodatku aż trzy rodzaje: ludzie, amunicja i paliwo. Nie znaczy to jednak, że nasi ludzie ze spadochroniarzy zamieniają się w nacieraczy czy też że trzeba będzie budować i utrzymywać złołki. Jednostek zbierających w ogóle nie będzie, bo kwestię pozyskiwania surowców rozwiązano w nieco inny sposób.

Otóż mapy podzielone są na kilka stref. W każdej z nich znajduje się maszt z flagą, a kto go kontroluje, kontroluje całą strefę, a co za tym idzie – otrzymuje związane z tym bonusy. Te zaś to nic innego jak właśnie punkty „ludzi”, amunicji lub paliwa – bo każdy obszar specjalizuje się w jednym z tych surowców. Jego „wydobycie” zwiększa się jeszcze, gdy postawisz przy fładze punkt obserwacyjny (dopiero po tym sektor jest uznawany za zabezpieczony), ale to w zasadzie wszystko. Nie trzeba do niego przypisywać ludzi, bo po zdobyciu można wszystkich swoich wojaków przesunąć gdzie indziej, a surowce i tak będą płynęły do... w zasadzie to nie bardzo wiadomo, gdzie one płyną, bo jedynie, co można na własne oczy zaobserwować, to zwiększające się stany licznika.



Ale ściemniają Niemiaszki...



Panienka z okienka to zdecydowanie nie jest...



Nie można nawet spokojnie wziąć prysznica!

Duże mapy, świetny engine oraz AI, doskonała oprawa. Do tego losowe rozmieszczanie wrogich jednostek. Bomba!

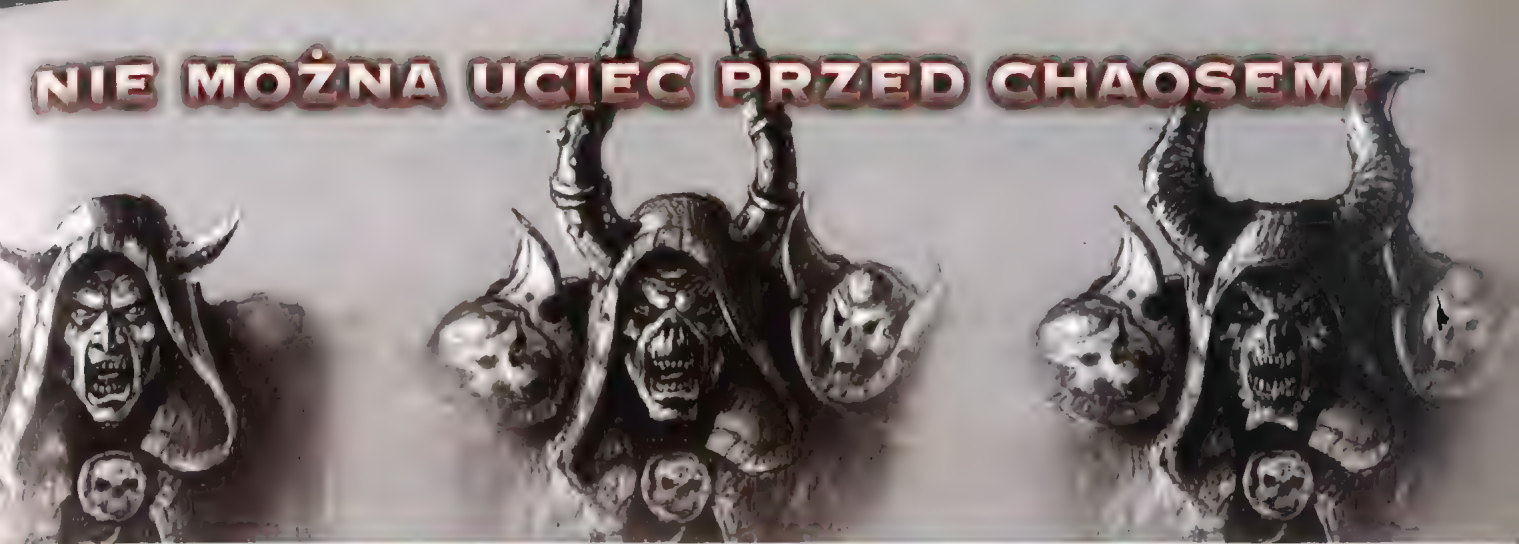
Zeby za banalnie nie było, trzeba uważać, by strefy były połączone z HQ liniami zaopatrzenia (innymi słowy surowce muszą mieć możliwość dotarcia do HQ przez kontrolowane przez gracza obszary). Tylko wtedy generują one bowiem punkty zaopatrzenia i można je wykorzystywać do tworzenia nowych jednostek.

Co do czego?

No dobra, a do czego te surowce można wykorzystać? Z siłą żywą problem jest najmniejszy – po prostu kupujemy za nią jednostki nowe lub uzupełniamy stany osobowe w starych (to ostatnie można zrobić nie tylko w bazach, ale również przy pojedździe medycznym – gdy stoi on w kontrolowanym przez nas sektorze). Podobnie ma się i z paliwem. Najciekawiej jest w przypadku amunicji. Ta wbrew pozorom nie jest wykorzystywana przy normalnej wymianie ognia, bo limitów nabojów czy granatów w grze nie ma.

Jako że nie ma limitów, nie trzeba się martwić o to, że nasza ofensywa utknie, bo pierwszemu rzutowi skończą się granaty lub ładunki wybuchowe i nie będzie miał kto wysadzić gniazda karabinu maszynowego. Jest za to co innego: otóż każde użycie bardziej zaawanso-

NIE MOŻNA UCIEC PRZED CHAOSEM!



wanej broni kosztuje właśnie punkty amunicji. Nie trzeba ich nikomu donosić, wystarczy że mamy ich wystarczającą liczbę, a dowolny z naszych oddziałów mających nominalnie granaty na stanie może nimi rzucić. Nawet jeśli oznacza to, że wszystkie punkty zużyje tylko jedna jednostka.

Tyle prostej teorii. W praktyce wezwanie czy naprawa niektórych oddziałów wymaga więcej niż jednego surowca, podobnie ma się sprawa ze stawianymi budowlami czy ulepszeniami, ale nie ma się co martwić na zapas. Interfejs jest bardzo sensowny, z góry wiadomo, ile czego na co potrzeba, a wymagania co do surowców są bardzo zdroworoządkowe.

Nie wszystko narazi!

Oczywiście zarówno budowanie jednostek, jak i używanie zdolności specjalnych wymaga nie tylko surowców, ale również czasu. Tak więc choć granatami może równie dobrze rzucać tylko jeden oddział, jeśli zależy nam na szybkości, lepiej żeby zajęło się tym więcej ludzi. Istnieje także odgórny limit jednostek, więc choć liczba posiłków jest w zasadzie nieskończona (źródła surowców nie wysychają), sumaryczna liczba oddziałów jest ograniczona. System ten działa podobnie jak w innych RTS-ach: mamy określoną pulę punktów, ponad którą nie możemy wyjść, a im jednostka mocniejsza, tym więcej tych punktów blokuje.

W trakcie kampanii ograniczenie to nie było jednak zbyt widoczne, bo też i w wielu misjach posiłki przybywają co pewien czas same (co miłe, gracz jest informowany o terminie przybycia kolejnego rzutu), a samemu zbyt wiele stworzyć nie możemy. Ma to bardzo mocne uzasadnienie w fabule, ciężko w końcu, by spadochroniarze z puszek po konserwach zbudowali sobie Shermana. Ale od realizmu (bo akurat nie on jest w Company of Heroes na pierwszym miejscu) znacznie ważniejszy jest fakt, że po prostu idealnie pasowało to do gry. Ot, choćby taka misja: atakujemy spadochroniarzami bazę V2, a gdy zdobędziemy przyczółki, ruszają nam z pomocą jednostki pancerne. Samemu niczego nie budujemy (bo niby jak by ty miało być rozwiązane?), a rozwój jest. Jedyne, co możemy samemu zrobić,

Lotnik, kryj się!

Mimo że lotnictwo odgrywa w CoH bardzo dużą rolę, bezpośrednio kierować nim nie będziemy. Mapy – choć rozległe – są bowiem i tak za małe, by myślicie mogli się nad nimi poruszać swoją normalną prędkością. Z dwójga złego (spowolnienie samolotów lub wycofanie ich spod bezpośredniego dowództwa gracza) wybrano to drugie. Lotnictwo można więc wezwać jako wsparcie, zlecić wykonanie lotu rozpoznawczego lub zażądać zrzutów. I to by było na tyle. Na podobnej zasadzie działa także ciężka artyleria, której na mapie również nie widzimy (można tylko wezwać ją na pomoc), choć efekty jej działania są nie mniej spektakularne.



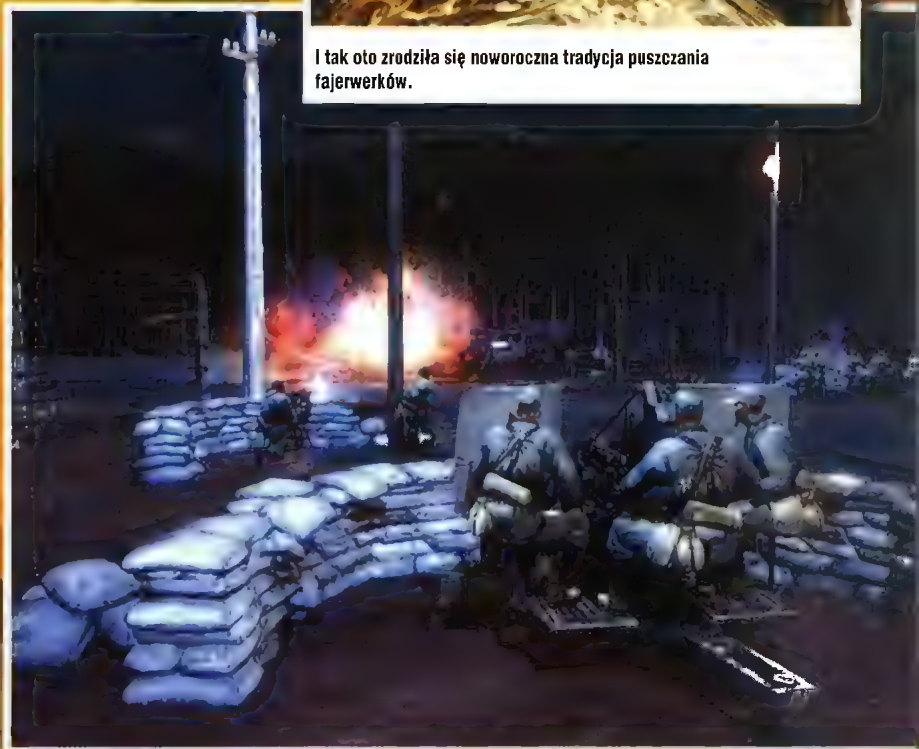
I tak oto zrodziła się noworoczna tradycja puszczania fajerwerków.

to rzucić nowych spadochroniarzy, ale trzeba uważać na artylerię przeciwlotniczą, bo zrobi z dzielnych chłopców sito.

Doświadczenie

Mimo w zasadzie niekończących się posiłków dbanie o swoich ludzi jest jednak jak najbardziej opłacalne. Raz, że uzupełnienie kosztuje mniej niż powołanie do życia nowej jednostki, dwa – i to znacznie ważniejsze dwa – nasi ludzie zdobywają doświadczenie. Wpływa ono na ich wytrzymałość, celność i takie tam „nieistotne” parametry. Poziomy doświadczenia są trzy, a różnica pomiędzy nimi, zwłaszcza w przypadku sił pancernych, jest ogromna: strata doświadczonej załogi jest przez to dużo bolesniejsza niż strata nawet kilku oddziałów młokiem pod nosem! Bo i jedni (solo), i drudzy (w kupie) wzbijają się samo, ale oddział weteranów blokuje tyle samo punktów co oddział żołtodziobów – a tych ostatnich musi być kilka, by sensownie doświadczonych wojaków zastąpić.

Doświadczenie oddziały zdobywają na szczęście dość szybko. Tutaj uwaga: w kampanii (nie mówiąc o multi) sprawdzone walce jednostki nie są automatycznie przenoszone z misji na misję. Wszystko zależy od fabuły, na zaczynanie z samymi nowymi wygini każdą misję poza pierwszą nie ma jednak co liczyć – zresztą przy trzech poziomach „weteraństwa” rozwiązanie takie nie miałoby sensu. Doświadczone oddziały można za to często „kupić” już w trakcie misji, co wprawdzie kosztuje nieco więcej, ale efekty są tego warte.



Ia chcę cekaema!

Innym sposobem zwiększenia możliwości jednostek jest dokupienie im nowych zabawek. Piechotę można przykładowo wyposażać w ciężki karabin maszynowy, moździerz czy bazookę, a czołgi w trąły przeciwczołgowe czy dodatkowy karabin na wieżyczce. Dostępne opcje zależą od typu jednostki, bo takie na przykład łańcuchowe trąły nie do każdego Shermana zamontować się dadzą. Zresztą niektóre zabawki, jak na przykład montowany na wieżyczce miotacz ognia, dostępne są nie jako gadżety, które można dokupić, a oddzielny typ oddziału. Jest to o tyle sensowne, że przecież nie wszystkie modyfikacje sprzętu (żeby nie było – typy jednostek i ich wyposażenie oparte są na realiach historycznych) były prostymi zabiegami, możliwymi do przeprowadzenia w warunkach polowych.

Z dokupywaniem nowych zabawek związane jest jednak jedno niebezpieczeństwo: oż obdarowani młodzienicy wcale nie będą chcieli się tych zabawek pozbyć! Na pierwszy rzut oka problemu wprawdzie nie widać, ale... tak się składa, że chłopcy z cekaemem nie mają już na swoim wyposażeniu granatów, a re w niszczeniu stałych punktów oporu są znacznie skuteczniejsze.

Dobra, to teraz bierzemy rybki i chodu, zanim ktoś doniesie, że do połowów używamy granatów.

Poza tym karabin ten trzeba najpierw rozstawić – owszem, po rozstawieniu sięje się z niego ogniem aż miło, ale nie zmienia to faktu, że przydatność takiej drużyny w ataku jest nieco wątpliwa.

Znalezione, nie kradzione

W dodatku swoimi piechurami wcale nie trzeba wszystkiego kupować – czasami znacznie lepiej zerować na „znalezionym”. O ile tylko wrogi oddział nie rozstanie się z troskami wirtualnego świata w efektownej eksplozji, jego ekwipunek specjalny powinien nadawać się do użytku i to bez żadnych dodatkowych opłat z naszej strony. W dodatku ciężko nie zauważyć, że niemieckie panzerfausty tudzież MG42 były nieco lepsze niż ich odpowiedniki po stronie alianckiej, co też zostało w grze uwzględnione.

Poza bronią przenośną można również wykorzystać kilka innych porzuconych przez przeciwnika zabawek. Najlepsza z nich to słynna armata kal. 88 mm, którą nasi ludzie potrafią bez większych problemów obsadzić, by następnie pogonić wroga jego własną bronią. Owszem, szybkostrzelności za dużej nie ma, za szybko się nie obraca, ale za to jak przy... grze! W dodatku odpada problem zasięgu ognia, bo potrafi ona razić na odległości przekraczające wielkość mapy. Jedyne problem to fakt, że strzelać mogą one tylko na wprost

Biegiem, na końcu nabrzeża sprzedają pamiątki!

WSZYSTCY JESTEŚMY NIM NAZNACZENI...

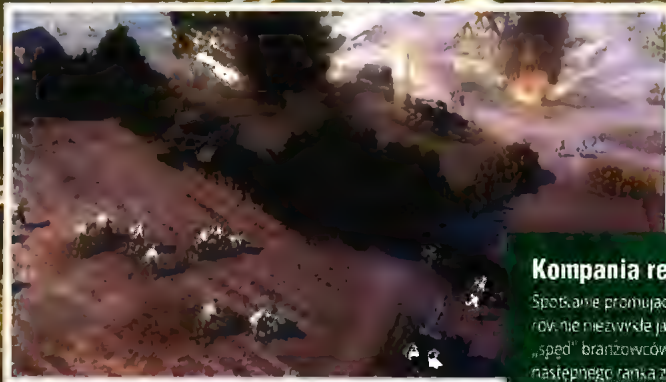
Iza normalne wsparcie artyleryjskie odpowiada prawdziwa artyleria, której pomocy można sobie na misjach zażyczyć. Podobnie zachowują się również działka przeciwlotnicze, tyle że ze względu na swoją szybkostrzelność są one jeszcze lepsze przeciwko piechocie.

Nie da się natomiast przejąć wrogiego sprzętu jeżdżącego, z czołgami włącznie, na mapie nie pojawiają się więc Tygrysy z białymi gwiazdami. A szkoda.

Czołem, czołgi!

Dlatego szkoda, bo tak się składa, że pancerz i uzbrojenie są w tej grze modelowane w sposób bardzo realistyczny. Nie ma jakiegś tam średniej osłony z wszystkich stron, ale osobne odporności na ogień prowadzony od frontu, osobne z boków, tyłu i góry. Czołowy pancerz jest rzecz jasna najmocniejszy, więc próba frontalnego ataku Shermanem na Tygrysa... Taaa. (W tym miejscu warto wspomnieć, że – jak można by oczekiwać – wieżyczki można obracać niezależnie od kadłuba, przez co stary kawał o francuskich czołgach mających więcej biegów do tyłu niż do przodu przestaje być kawałem, a staje się całkiem niezłym spot-sobem na wycofanie się. Bo nikt nie uniknąć się tego nie da, a dzięki zwróceniu się frontem do kierunku ognia mamy znacznie większą szansę przetrwać.)

Z drugiej strony wjeżdżanie wojskami pancernymi do miasta to także nie najlepszy pomysł – bo, niezależnie od grubości pancerza frontowego, boczny jest już słabszy,



Rozwój dowódcy to takie malutkie RPG.



Kompania reporterów w akcji

Spotkanie promujące Company of Heroes musiało być rzecz jasna równie niezwykłe jak sama gra – i było. Bo choć niemal trzydniowy „speed” branżowców z całego świata miał swój początek w Londynie, następnego ranka zapakowano wszystkich do dwóch oryginalnych transportowych Dakot z czasów II wojny – i hajda do Normandii! Potem było zwiedzanie miasteczka (z lunchem polaczkimi z wysłuchiwaniem opowieści weterana tamtych walk, tak na marginesie wystąpił do spadochroniarzy, bo dzięki temu mógł kupić więcej piwa), plaż i cementarza, kolacja i noc w hotelu (lub klubach, jeśli kogoś było stać na piwo za 20 euro). Plac następnego dnia był również napięty: najpierw godzinna prezentacja, potem lunch i niemal cztery godziny na samodzielne obcowanie z grą w trybie single z odblokowanymi wszystkimi misjami. Cudów! Aż się nie chciało oddychać na male sam na sam z twórcami rozwiewającymi ewentualne wątpliwości.

Po skończonych prezentacjach towarzystwo udąło się z powrotem na lotnisko, zapakowało się do tych samych dwóch Dakot i wróciło do Londynu. Ale żeby nie było za nudno, w czasie podróży towarzyszyli nam oryginalny Spitfire Kurcze, lot w Dakocie w eskorcie Spitfire’a – bomba na całego! Tym bardziej że formacja, w jakiej leceliśmy, była ciekawa aż do przesady – gdyby wszystkie trzy maszyny stały tak blisko siebie na ziemi, można by było – wykonując tylko dwa krótkie skoki – przebiec po skrzydłach z jednej Dakoty do drugiej!

Po wylądowaniu pozostało już tylko pożegnać się z towarzystwem i udać do hotelu, by następnego dnia już zwykłym, rejsowym airbusem wrócić do Polski. A tak swoją drogą: ciekawie, czym przebiega to przykazanie premiery nowego Call of Duty?

o tylnym i górnym nawet nie wspominając... A że dowódca czołgu zbyt dobrego pola widzenia nie ma, znacznie łatwiej wciągnąć go w zasadzkę. Oczywiście, można temu zapobiec, puszczając przodem piechotę, a czołgi wykorzystując w roli mobilnej artylerii rozprawiającej się z punktami oporu, ale tu dochodzimy do kwestii AI i współpracy między jednostkami, a tym zajmiemy się później.

Z tymi osłonami związana jest zresztą pewna ciekawostka. W trakcie testów multi okazało się, że niektórzy gracze jako broń przeciwpancernej używają... drutyzn z moździerzami! Bo co z tego, że ich ogień zbyt celny nie jest, skoro w kupie są one równie groźne, co typowa broń ppanc – „dachowy” pancerz czołgi mają przecież raczej bardziej słaby niż bardziej mocny.

Fizycznie z fizyką

To nie jedyne przejawy działania mocno zaawansowanego engine'u fizycznego. Czołgi są zresztą świetnym „narzędziem” do jego prezentacji. Za rekwizyty zaś robi cała reszta, bo tak się składa, że niemal nic nie jest w tej grze niezniszczalne! Jeśli wkurzało was, że żywopłot stanowi barierę nie do przekroczenia, a zwykły murek ma poukrywane w ceglach generatory pola siłowego, uodporniającego go na wszelkie próby uszkodzenia, tu będziecie się wreszcie mogli wyżyć.

Innymi słowy, zbiór dostępnych dla was opcji taktycznych nie będzie sztucznie ograniczany przez niedoskonałości silnika gry. Żywopłoty można rozjeżdżać, murki



Gorąco było, więc chłopcy zwinęli szyberdach dla lepszej wentylacji.

burzyć, drzewa powalać, domy rozwalać, pola orać – kurczę, tu można niemal wszystko! A widok szarżujących czołgów, przebijających się przez kolejne przeszkody terenowe jest po prostu niesamowity!

Równie wielkie wrażenie robi ostrzał artyleryjski. Nie dość, że rozwalą, co się rozwalić da (czyli poza szczególnymi wyjątkami wszystko), to jeszcze zostawia wielkie leje w ziemi. Bo tak się świetnie składa, że ona również jest deformowalna... Po prostu cud, miód i orzeszki! Owszem, coś podobnego było w Soldiers, ale niestety, choć engine był świetny, reszta gry mocno zawodziła, na co tutaj się nie zanosi (tak najspokojniej rzecz ujmując).

Ognia?

Ale możliwość zniszczenia budynków wszystkich trików, jakie mamy do dyspozycji, nie wyczerpuje. Wspominałem już o czołgach z miotaczami ognia – ich zastosowanie wcale nie ogranicza się do zrobienia barbecue z gości włączących nam pod gąsienice. Równie dobrze można wykorzystać ogień do wykurzenia Niemców z budynków. Płonienie zachowują się przy tym na tyle realistycznie, że z jednego podpalonego domu mogą się przenieść na następny. Jeszcze efektywniej działa to w przypadku terenów zielonych, a hasła w stylu „nie rozpalaj ognia w lesie” należy w tej grze brać serio, bo fajczy się on aż miło.

Przy takich możliwościach „kształtowania” map w trakcie misji wydawać by się mogło, że metodyczne równanie wszystkiego z ziemią to najlepsza możliwa taktyka, zwłaszcza przy walkach w miastach. Unikamy w ten sposób niemiłych zasadzek, a że amunicja w zasadzie się nie kończy, jedynym przeciwwskazaniem jest czas. Przynajmniej teoretycznie, bo w praktyce kilka misji jest ze sobą powiązanych – i to w bardzo perfidny, z punktu widzenia zwolenników taktyki spalonej ziemi, sposób. Otóż to, co najpierw zdobywamy, musimy później obronić przed kontratakiem Niemców! A bez domów mogących służyć za kryjówki będzie to bardzo trudne...

Umocnienia

Domny nie są wcale jedynymi miejscami, których można użyć w roli kryjówek. Zresztą, jeśli chodzi o ochronę przed ogniem, piechota może się znajdować w trzech różnych stanach. Najgorszy, symbolizowany przez czerwoną kropkę, to całkowity jej brak – choć nawet w takim wypadku żołnierze w przypadku ostrzału rzucą się na ziemię i spróbują dotrzeć do czegoś zapewniającego choćby minimalną osłonę. Poziom drugi to ochrona częściowa, symbolizowana przez kropkę żółtą, a trzeci – całkowita, oznaczona kolorem zielonym.

Różnica między tymi dwoma poziomami ogranicza się w zasadzie tylko do trwałości osłony. Drewniany wóz jest w końcu lepszy niż nic, ale w wyniku ostrzału bardzo szybko ulega dezintegracji, co może i super wygląda, ale z perspektywy skulonych za nim chłopców nie bardzo jest się z czego cieszyć. Zresztą nawet kamienne murki, teoretycznie zapewniające pełną ochronę, wcale takie pewnie nie są. Wystarczy w końcu jeden cenny pocisk z czegoś cięższego i już po osłonie, a także chroniących się za nią ludziach. Cóż, wojna...



Movie Maker

Jak sama nazwa wskazuje, będzie to narzędzie do tworzenia filmików Wojennych. Dostępne od razu z grą. Pozwalające na pokazanie przebiegu misji z zupełnie nowej perspektywy. I w ogóle super, choć niestety póki co podać możemy jedynie deklaracje twórców, bo samego narzędzia jeszcze nie pokazali. Zapewniają się całkiem nieźle, ale czy da się przy jego pomocy nakręcić swój własny filmik „Kompanii braci”, przekonamy się dopiero, gdy dostaniemy pełną wersję.



Umocnienia można także stawiać samemu, a właściwie przy pomocy wojsk inżynierskich (choć dzięki odpowiednim umiejętnościom dowódcy – czyli nas – niekiedy mogą się też tym zajmować zwykli piechociarze). Worki z piaskiem, zasieki, osłonięte stanowiska karabinów maszynowych – można je postawić w niemal dowolnym miejscu! A jeśli do tego dodać jeszcze miny – cóż w tej grze mamy (nie tylko zresztą my...) naprawdę olbrzymie możliwości, jeśli chodzi o sposób prowadzenia walki.

Wracając jednak do domów: z szukaniem w nich osłony jest o tyle ciekawie, że wystarczy wprowadzić oddział do środka, a ludzie sami zajmą pozycje przy oknach. I to tak, by móc odpowiedzieć na ogień przeciwnika. A że budynki zapewniają bardzo dobrą ochronę przed kulami, wykurzyć z nich wroga wcale nie jest prosto. Na szybko pozbyć się ich mogą jedynie snajperzy (co strzał, to jedno okno czyste) oraz posiadacze ciężkich zabawek. Bardzo dobrze sprawdzają się także działa, moździerze i miotacze ognia.

AI

Największe wrażenie robi automatyczna współpraca różnych typów jednostek. Konny przykład to piechota samodzielnie dbająca o poruszające się razem z nią oddziały pancernie. Czołgi mają bowiem duży zasięg ognia, ale ich załoga słabo orientuje się w okolicy – bo przez wizjerzy za wiele nie widać. Piechociarze odwrotnie – dalej widzą, niż strzelają. Wystarczy to jednak połączyć w jedno i już mamy daleko widzące czołgi i piechotę, która w razie czego będzie się miała gdzie (tzn. za czym) schować. Do tego w mieście będzie się tak rozstawiała, by zminimalizować możliwość wpadnięcia w zasadzkę. Co najważniejsze, działa to całkowicie automatycznie, bez żadnej naszej interwencji.

Zaawansowanie AI widać też w takim banalnym rozkazie jak atak na wybraną pozycję. Ludzie sami będą się starali poruszać od jednej osłony do drugiej, atakując – jeśli napotkają – wroga.

Żywopłoty można rozjeżdżać, murki burzyć, drzewa powalać, domy rozwalać, pola orać – kurczę, tu można niemal wszystko!

WARHAMMER® MARK OF CHAOS™

99⁹⁰
PLN

HTTP://MARKOFCHAOS.DEEPSTIVER.COM

BLACK HOLE
INTERACTIVE

DIGIC
PICTURES



© Games Workshop Ltd 2008. All Rights Reserved. Games Workshop, Warhammer, Warhammer: Mark of Chaos, and all associated races, race insignia, names, names, characters, illustrations and images from Warhammer: Mark of Chaos game and the Warhammer world are either © TGI and/or © Games Workshop Ltd 2008/2009, legally registered in the UK and other countries around the world, used under license by GAMELOBBAND Games America Inc. All Rights Reserved. Published by GAMELOBBAND Games America Inc. and Deep Silver, a division of Koch Media, a GmbH, Austria.



Wielkiej filozofii w tym nie ma, ale robią to tak naturalnie, że aż milo patrzeć.

Ze sztuczną inteligencją związany jest jeszcze jeden „ficer”. Piechota przykryta ogniem nieprzyjaciela na początku będzie jeszcze w stanie wrogowi odpowiadać, ale później – coś... (Różnił się dwa stany: leżący to suppressed – przyduszeni ogniem – w którym coś jeszcze mogą robić, a cięższy to pinned down – zalegający pod ogniem – w którym już tylko leżą z głową w piachu.) W takim przypadku pozostaje nam jednak jeszcze jedna rzecz: ucieczka. Inaczej niż w kilku innych grach, tutaj więcej ludzi są trudniejsi do trafienia i szybsi, dzięki czemu mają całkiem sporą szansę na wycofanie się do najbliższej bazy. Straty pewnie będą, ale to i tak, mniejsze zło niż zostawienie ich na pewną śmierć.

Na tym zresztą zdolności naszych chłopców się nie kończą, bo na przykład spadochroniarze mogą zostać

zmotywowani do szybszego poruszania się. Świeżym przykładem na zastosowanie tej zdolności jest początkowy szturm w misji w bazie V2. Zaczyna się ona w lasce przy głównej bramie mocno bronionego obozu. Sytuacja w zasadzie beznadziejna, bo przecież po ogłoszeniu alarmu nasze trzy oddziały zostaną starte na pył, ale na szczęście po szybkim ataku udało się zdobyć przyczółek tuż za szlabanem. A ze znajdowały się tam stanowisko działek plot i dwa rekawymy – coś, kontratak wrażeń piechoty nie miały już w takiej sytuacji szans powodzenia...

Najpierw multi...

W przypadku wielu tytułów multi pełni rolę „doczekałki”, a prace nad nim zaczyna się po skończeniu singla. Company of Heroes nie jest jednak tytułem „jedynym z wielu”. Sukces Dawn of War w końcu zobowiązuje. Multi był więc na pierwszym miejscu, zaś prace nad nim zaczęto na długo przed singlem. I przed rozpoczęciem zabawy z singlem skończono. Co takie



Święty rzeczka nie było krzaczka.

podejście daje? Przede wszystkim świetny tryb multi, nie ma problemu ze źle zbalansowanymi jednostkami czy umiejętnościami, które wprawdzie sprawdzają się w kampanii, ale w rozgrywkach pomiędzy graczami już niekoniecznie.

Poza bardzo dobrym zbalansowaniem i możliwością gry po obydwu stronach multi oferuje rozgrywkę dla 8 graczy, możliwość przejęcia wojsk kumpla, którego rozłączyło, kilka nowych trybów (w tym ulubiony przez twórców assault, przypominający nieco Battlefielda, z punktami, które traci się, jeśli wróg przejął kontrolę nad strefami) i rzecz jasna edytor, umożliwiający stworzenie nowych map.

Nikt nie jest jednak doskonały. Choć zarówno w singlu, jak i multi mamy te same jednostki, z takimi samymi umiejętnościami, różnic nie dało się uniknąć. Powodem była znowu grywalność, przez którą to w trakcie kampanii będziemy mieli czasami nieco większy wybór umiejętności związanych z dowodzeniem. Odstępstwo to jednak niewielkie i daje się je przeżyć – tym bardziej że związane jest ono przecież tylko i wyłącznie z chęcią zrobienia jak najbardziej widowiskowej kampanii.

...potem kampania

Jest ona zresztą jedną z największych różnic pomiędzy Company of Heroes a Dawn of War. OK, oba tytuły i tak różni niemal wszystko, ale znacznie poważniejszego podejścia do kwestii singla nie sposób nie zauważyć. Bo co by tu nie pisać – w DoW pełni on rolę tutoriala przed ruszeniem do walki w necie. Natomiast w CoH piętnaście długich misji (przejdzie każdej z nich to tak pi razy drzwi dwie godziny) nie tylko wystarczy na dwadzieścia do trzydziestu godzin dobrej zabawy, ale i opowiada całkiem ciekawą historię kampanii Able. Jest to wprawdzie historia drugowojenna więc jeśli ktoś ma za sobą „Szerogowca Ryana” i „Kompanię braci”, na jakieś specjalne fabularne odkrycia niech się nie nastawia...

Warto zresztą w tym miejscu poświęcić kilka słów na opis briefingów. Bo też i rozwiązano je dość ciekawie, dzieląc na trzy poziomy. Najwyższy z nich stanowią stylizowane filmiki (paniętacie Homeworlda? W Company of Heroes wyglądają one bardzo podobnie) robiące za wstęp.

Edytor map

Oczywiście będzie. Z możliwością tworzenia nowego terenu, dowolnego rozstawiania na nim obiektów i ich importem z popularnych programów do tworzenia grafiki 3D. Nie do końca jasne jest, w jaki sposób będzie się definiowało właściwości fizyczne takich obiektów, ale twórcy zarzekali się, że nie będzie to zbyt skomplikowane. Pojmymy, zobaczymy.

Co ciekawe (choć nie nowatorskie – vide „Kompania Braci”), jako narrator wystąpił w nich weteran tanitych wydarzeń.

Po wstępie przychodzi czas na briefing właściwy, w którym dowiadujemy się o czekających nas zadaniach, a po nim... cóż, po nim zaczyna się akcja, w trakcie której z różnów między żołnierzami lub krótkich filmików na siłniku gry dowiadujemy się o konkretnych celach, które musimy osiągnąć. Musimy lub powinniśmy, bo poza głównymi w misjach są także cele opcjonalne, które można sobie odpuścić – chyba że zależy nam na rozwoju naszego wirtualnego dowódcy.

Dowódca

Rozwój dowódcy to takie małe RPG, pozwalające bardziej żyć się z grą. Mamy (jako alianci; w przypadku Niemców wygląda to troszeczkę inaczej) trzy główne drzewa umiejętności: piechociarz, pancerniak i spadochroniarz. W każdym do wyboru po sześć umiejętności rozdzielonych pomiędzy dwie gałęzie (tak to wygląda w multi, w niektórych misjach singla ten schemat będzie nieco zmodyfikowany, by grało się jak najprzyjemniej). Koncentrując się na piechocie, zwiększymy jej zdolności obronne (choćby możliwość stawiania fortyfikacji), będziemy mogli liczyć na lepsze wsparcie artyleryjskie i specjalne jednostki piesze. Pancerniak z kolei zyska dostęp do najcięższych czołgów, a spadochroniarz do szerszego wachlarza rzutów i lepszą pomoc lotnictwa. Jak to mówią – dla każdego coś miłego.

Inwazja już na dniach!

Do tego podiwały należą się twórcom także za oprawę. Stronę graficzną widać na screenach, a choć nie są one w stanie oddać wszystkiego (np. wyglądu czołgu przebijającego się przez kamienny mur lub wybuchów), i tak jest to więcej, niż można powiedzieć

Gra o wielką stawkę – w kantine jest jeszcze parę skrzynek piwa.

o oddaniu przez screeny oprawy dźwiękowej. Ta zaś, choć nie była jeszcze kompletna, robiła równie wielkie wrażenie!

Chociaż... w zasadzie nawet większe, bo o ile animacji biegających żołnierzy trochę jednak do pełnej naturalności brakowało, o tyle odgłosy były po prostu super! I to nawet jeśli chodzi o zwykłe odzyski żołnierzy – których notabene nagrano seeki, by się za często nie powtarzały. I to w dwóch językach, bo Niemcy szpredają przecież po swojemu.

Ciężko również nie kryć entuzjazmu dla naprawdę dużych map, świetnego engine'u fizycznego. Al czy losowego rozmieszczania wroga na mapach, dzięki czemu kampanię można przechodzić kilka razy i za każdym razem stawać przed nieco innym wyzwaniem. A multi to już w ogóle cudo, które dzięki dołączonym edytorom za szybko na pewno się nie skończy. Wszystko to zaś składa się na świetną grę, która wprowadzi zwolennikom absolutnego realizmu za bardzo do gustu nie przypadnie (bo nie to było dla twórców najważniejsze: nikt nie miał zamiaru robić konkurencji dla Close Combata – tego oryginalnego rzecz jasna), ale za to pozostali fani drugiej wojny światowej powinni być zachwyceni.

Najlepsze zaś w tym wszystkim jest to, że do premiery zostały już tylko dni, a w momencie, gdy ten numer trafił do druku, Company of Heroes poszła w Góla. Inwazja czas zacząć!

PS Dla ortodoksyjnych polonistów: zdaje sobie sprawę, że Sherman, Tygrys czy Spitfire powinno się w naszym pięknym języku pisać z małej litery, ale – veto! Do drugiej wojny światowej, a zwłaszcza sprytu w niej występującego, stosunek mam bardzo osobisty i będzie z wielką literą! A komu się nie podoba, niech się pojedykuje. Ostrzegam – mam Mac Abie (za sobą) i nie zawaham się go uzyć! (To było też do karkoty!) [GDA]

Single znakomity – ale multi jeszcze lepszy.

KONKURS SMS



DO WYGRANIA 7 ZESTAWÓW GIER WOJENNYCH:

Codename: Panzers – Faza Druga
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers
Conflict Global Storm
Delta Force Extreme
Soldiers: Ludzie Honoru
Silent Storm
Tactical Ops: Wojna z Terrorem
Hammer & Sickle

Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Kiedy rozpoczęła się II wojna światowa?

- a) 1 września 1939
- b) 8 maja 1945
- c) 22 stycznia 1977

Odpowiedź wpisz w schemat CA.KB.X, gdzie prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B, C) i wyślij SMS-em numer

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).

Fundatorem nagród jest **CD PROJEKT** www.cdprojekt.com

Na zgłoszenia czekamy do 3 października 2006 r.

COMPANY of HEROES
KOMPANIA BRACI

CD PROJEKT *insider*

CZYLI WSZYSTKO O GRACH Z CD PROJEKT

SPIS TREŚCI

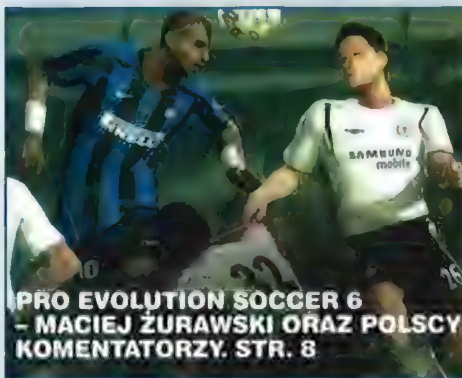
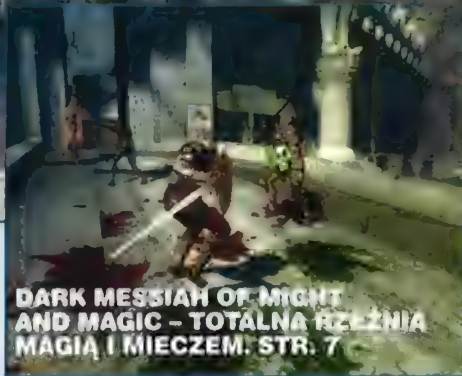
COMPANY OF HEROES - NAJLEPSZY DRUGOWOJENNY RTS ATAKUJE! STR. 3



W NUMERZE:

Ludzie za pudelkami (z grami)	2
Company of Heroes: Kompania Braci	3
Joint Task Force	4
Age of Empires 3: WarChiefs	4
Warhammer 40,000 Dawn of War: Dark Crusade	4
eXtra Kłasyka neXt	5
eXtra Gra	5
Gothic 3	6
Neverwinter Nights 2	6
Dark Messiah of Might and Magic	7
Guild War Nightfall	7
Pro Evolution Soccer 6	8
Football Manager 2007	8
4GRAMY	9

DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC - TOTALNA RZĘZNIA MAGIĄ I MIECZEM: STR. 7



PRO EVOLUTION SOCCER 6 - MACIEJ ŻURAWSKI ORAZ POLSCY KOMENTATORZY: STR. 8

WSTĘPNIAK



INFORMACJE ZE ŹRÓDŁA

Witam wszystkich czytelników CDA n0 i naszej nowej, cedeprojektowej rubryki. Może na początek słowo o naszej inicjatywie. CD Projekt znacie i mam nadzieję, że wiecie czym się zajmujemy :). Rynek gier w Polsce wciąż się rozwija, a z nim nasza firma i jej oferta. No i tej jesieni (eeech to już koniec lata) wygląda na to, że ilość naszych propozycji dla graczy będzie naprawdę duża. W związku z tym pomyśleliśmy, że zamiast dawać mnóstwo reklam, rozproszonych po całym piśmie, stworzymy niniejszy informator, gdzie w jednym miejscu i z pierwszej ręki możecie dowiedzieć się wszystkiego o wydawanych przez nas grach. Dodatkowo chcemy Wam trochę opowiedzieć o kulisach naszej pracy i o tym jak wygląda branża gier od kuchni.

Naszą pozycję na rynku wypracowywaliśmy sobie bazując na konkretnych: przystępnych cenach, wysokiej jakości i dbałości o klienta, oraz na wachlarzu dodatkowych usług. Nie chcemy i nie musimy atakować Waszych zmysłów marketingową nowomową, dlatego w CDP Insider tego nie znajdziecie. Znajdziecie po prostu informacje o grach z CDP z pierwszej ręki! Miłej lektury!

Michał Kiciński
Współzałożyciel CD Projekt

TELEGRAF

● Ubisoft szykuje pierwszy oficjalny dodatek do Heroes of Might and Magic V. Spodziewać się go można jeszcze w tym roku.

● Robert Gawliński jest wielkim miłośnikiem serii Gothic. Z dobrze poinformowanych źródeł wiadomo, że wyraża zainteresowanie pracą przy polskiej wersji Gothic 3. Co z tego wyniknie, będziemy mogli przekonać się już wkrótce.

● Gra Pro Evolution Soccer cieszy się ogromnym zainteresowaniem polskich piłkarzy. Grają w nią piłkarze Legii, Wisły i kilku innych klubów, co można było

zobaczyć na zakończonym już Ogólnopolskim Turnieju PES, którego finał odbędzie się 9 września w warszawskim centrum handlowym Blue City. Zdaniem piłkarzy jest to najbardziej profesjonalna gierka z gatunku soccer.

● Słynna gierka Canon Fodder znaną z 16-bitowych maszynek zostanie reaktywowana! Na razie wiadomo że na PSP i DS-a. Niestety nic nie wiadomo o wersji PC, pozostaje na więc czekać na rozwój wypadków.



LUDZIE ZA PUDEŁKAMI (Z GRAMI) CZYLI O WYDAWANIU GIER SŁÓW-KILKA.

Ile razy po przeczytaniu nowego wydania twojego ulubionego pisma o grach lub po zobaczeniu efektownej reklamy biegniesz do najbliższego sklepu wypatrując gierki, która jak ulał pasowała-

by do twojej kolekcji? Wpadając między sklepowe półki nerwowo przeszukiwałeś wzrokiem kolejne rzędy pudełek ze strachem przelicytując ślinę na myśl o znikającej już z portfela kasie, ale jednocześnie

marząc żeby płytka z napisem Dysk 1 znalazła się na tacce twojego napędu CD/DVD?

MAMY CEL

Jeśli było tak chociaż raz, to znaczy, że my, ludzie stojący za pudełkami z grami dopieśliśmy swego. Najczęściej pozostajemy anonimowi (co ważniejsi czasem trafiają na ostatnią okładkę instrukcji, ale to same szychy), jest nas całkiem sporo i wbrew podłej plotce nie zajmujemy się tylko opóźnianiem premier i wymyślaniem cen, ale przede wszystkim całą masą pożytecznych rzeczy, dzięki którym nasze gry mają swój unikatowy charakter i najlepszą jakość (czasami nawet lepszą niż możliwą, ku rozpaczy dyrektora finansowego). Każdy kiedyś w młodości chciał pracować w fabryce zabawek (pomijam tych co chcieli być strażakami) – Nam się udało! Nie pracujemy, bo musimy, ale pracujemy bo lubimy i staramy się to robić z pasją. Każdy z nas grał i gra w gry, zatem decyzje o tym jaki tytuł wydać, w jakim pudełku i z jakimi dodatkami nie podejmujemy patrząc tylko na kolumny cyferek z kosztami i potencjalnymi zyskami, ale przede wszystkim w oparciu o to co czujemy, że potrzebują nasi

rekinów rynku walczą nasi specje od pozyskiwania najfajniejszych licencji. Później rozliczni skrybowie z działu lokalizacji dzieł i noc harują w pocie czoła, aby gra była „polska”, a nie „polskawa”. Gdy już skończą to do dzieła wkraczają agitatorzy z marketingu i PR. Ci mają za zadanie zrobić tyle hałasu ile to tylko możliwe i tak namieszać na rynku, aby ci którzy nie chcą, poczuli potrzebę, a ci którzy już chcieli o tym nie zapomnieli. W międzyczasie nieoceniony dział produkcji robi wszystko, żeby produkt końcowy, czyli pudełko z grą, był jak najlepiej wykonany. Na okładce soczyste kolory, instrukcja dobrze przygotowana, a nadruk na płycie zachęcający do włożenia gry do napędu.

SZTURM NA SKLEPY

Kiedy już mamy grę i każdy wie, że ją mamy, a my wiemy że jest dobrze przygotowana, to nadchodzi pora na szturmowców z działu handlowego. Ci mają nie liche zadanie – dostają całą masę pudełek i marsz w miasto sprzedać wszystko, co do ostatniej sztuki. A jak któryś wróci chociaż z jednym egzemplarzem to każdy wie jak kończą krnąbrni szturmowcy w gwiezdnym wojnach. Na tym jednak historia się nie kończy. Po tym,

WYDANIE GRY TO PROCES O WIELE BARDZIEJ ZŁOŻONY NIŻ BY SIĘ WYDAWAŁO

klienci. Skąd wiemy, czego potrzebują? Otóż wydając każdą grę staramy się odpowiedzieć sami sobie na pytanie, czy kupiłbym tę grę? Znając odpowiedź na to pytanie możemy pracować lepiej i częściej trafiać w wasze gusty, bo jesteśmy nie tylko uczciwi wobec siebie samych, ale również wobec was.

PO NITCE DO KLĘBKĄ

Wcześniej przytoczone pytanie towarzyszy nam już od pierwszych etapów planowania wydania gry. Na sam początek o poszczególne tytuły na międzynarodowym, najeżonym rafami, i pełnym przebrzydłych

jak pudełka trafiają już do sklepów, a chwilę później w wasze ręce, do gry wchodzi ludźmi od utrzymania waszego dobrego samopoczucia, czyli beczenny dział obsługi klienta, bez którego wielu klientów czułoby się porzuconych. W DOK zawsze wysłuchają waszych problemów i chociaż nie położoną na wygodnej kozetce to na pewno rozwiążą każdy palący problem.

Tyle z grubsza można powiedzieć o ludziach stojących za pudełkami z grami. To fajni goście tylko może trochę za dużo w młodości grali w gry komputerowe. Ale to akurat chyba można im wybaczyć.



NAJLEPSZY DRUGOWOJENNY RTS

COMPANY OF HEROES: KOMPANIA BRACI

II WOJNA ŚWIATOWA W REALISTYCZNYM 3D.

Gry RTS coraz częściej odbiegają od sztampy, a studio Relic od zawsze łamało standardy gatunku, wyznaczało wręcz nowe trendy. Otrzymujemy więc oto produkt wyjątkowy. Relic przyzwyczaił nas do tego,

że ich gry mają zawsze trzy znaki jakości. Chodzi o oszałamiającą grafikę, dopracowany scenariusz i dopasowaną do treści oprawę muzyczną. Tym razem nie jest inaczej. Dodajmy do tego pełną interakcję z otoczeniem i rozbudowane modele zniszczeń, oparte o zaawansowaną fizykę – czy Relic zawsze musi wpędzać inne firmy w kompleksy?

Wizualnie gra przypomina raczej shootery lub Battlefielddy, niż RTS. Takiej jakości grafiki nie było dotąd w żad-



nej strategii czasu rzeczywistego. Tu nawet nie ma o czym opowiadać, trzeba to zobaczyć. Sama rozgrywka jest oparta na podobnych założeniach jak w WH40K: Dawn of War, czyli o zwycięstwie decyduje kontrola nad punktami strategicznymi. Dodatkowo mapy podzielone są na sektory, których zajęcie (bądź utrzymanie) zapewnia dostęp do zaplecza dla wojsk.

Ze scenariuszem zaś związana jest pewna anegdota. W branży mówi się, że na początku tytuł miał brzmieć **Band of Brothers**, czyli bezpośrednio nawiązywać do historii poprzez serial produkcji HBO (u

nas znany jako **Kompania Braci**). Podobno kanadyjski developer nie dogadał się w tej sprawie z HBO, stąd zmiana tytułu na **Company of Heroes**. Tak czy inaczej, CD-Projekt zdecydował się spełnić marzenia twórców i w polskiej edycji wspomniane nawiązanie istnieje.

Tytuł:	Company of Heroes: Kompania Braci
Gatunek:	RTS
Wersja językowa:	polska kinowa
Wymagania:	Procesor 3.0 GHz 1 GB RAM grafika 128 MB
Cena:	99,90 zł
Strona www:	gram.pl/ kompaniabraci

EDYCJA SPECJALNA GRAM.PL

Company of Heroes: Kompania Braci to gra wyjątkowa, dlatego też przygotowaliśmy dla was specjalną edycję tego tytułu. **Company of Heroes: Kompania Braci**

– edycja gram.pl oprócz samej gry zawierać będzie drukowany poradnik a także wojskową mapę z planem operacji Overlord. Wszystko

to, zostanie zapakowane w oryginalną skrzynkę po amunicji! Więcej o edycji specjalnej możecie znaleźć na stronie gram.pl/kompaniabraci

Przygotowaliśmy dla was także konkurs, w którym będziecie mogli wygrać tę unikatową edycję. Wystarczy odpowiedzieć na pytanie: **Jak nazywa się kompania, której poczynaniami można kierować w grze Company of Heroes: Kompania Braci?** Odpowiedzi prosimy przysyłać e-mailem na adres: cdprojektinsider@cdprojekt.com. Na odpowiedzi czekamy do końca września.

KILKA ZDAŃ O TYM JAK ROBIONO POLSKĄ WERSJĘ JĘZYKOWĄ

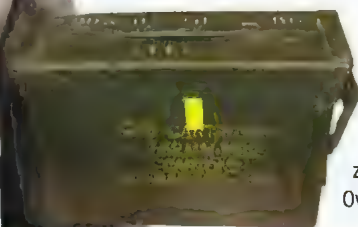
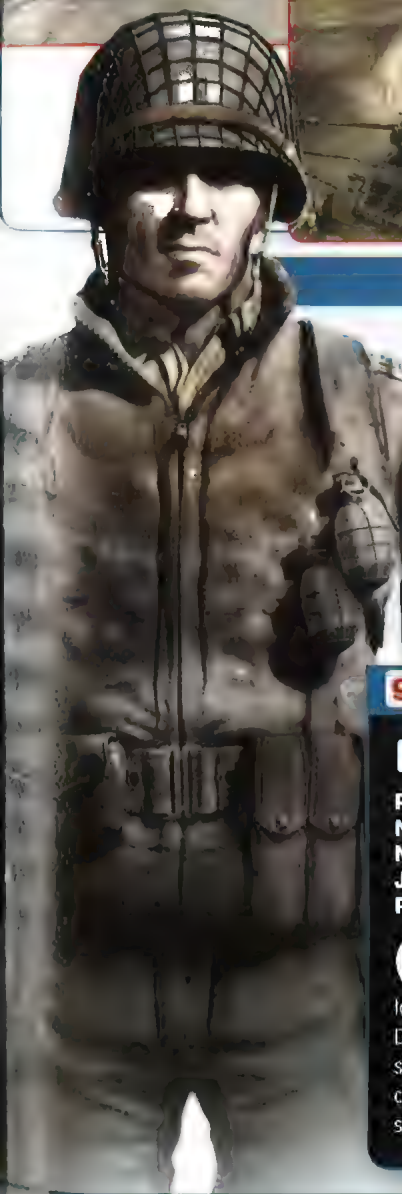
RAPORT Z POLONIZACJI

**PROCES LOKALIZACJI GRY JEST NIEMIER-
NIE ZŁOŻONY I PRACOCHOŃNY. POPROSIMY
NASZYCH TŁUMACZY, ABY OPowiedzieli CONIECO
JAK WYGLĄDAŁY PRACE NAD POLSKĄ EDYCJĄ COM-
PANY OF HEROES.**

Cale prace tłumaczeniowe trwały dwa miesiące i brało w nich udział trzech tłumaczy. Do przełożenia na polski było 300 stron tekstu. Niby niewiele, jednak chcąc zachować specyficzny, wojskowy żargon, tłumacze musieli

niekiedy mocno się napocić. Aby zapewnić jak najlepszy efekt końcowy, do studia Relic mieszczącego się w Kanadzie został wysłany tester, aby na miejscu „doszlifować” wszystkie elementy. Cel był prosty: **Company of Heroes** miała stać

się wzorcowym przykładem dobrze przygotowanej lokalizacji. Okupione zostało to często pracą po 14 godzin na dobę, zarwanymi nocami i ciągłym niedospaniem. Efekt prac jednak widać od razu i możemy być z naprawdę dumni z polskiej edycji **Company of Heroes**.



9

JOINT
TASK
FORCEBAŁKANY I BLISKI WSCHÓD
ZNOWU W OGNIU!

Twórcy Codename Panzers: Faza Druga nie próżniają. Ich Joint Task Force to program, który zapełnia lukę na rynku realistycznych, współczesnych strategii czasu rzeczywistego. Gra opowiada o wydarzeniach, do których dojdzie w niedalekiej przyszłości na Bałkanach, Bliskim Wschodzie i w Środkowej Azji. Będziecie mogli sięgnąć po broń znajdującą się dziś w fazie projektów i poprawiać swoje oddziały przeciwko świetnie wyszkolonemu, działającemu w niekonwencjonalny sposób wrogowi. Niewątpliwymi zaletami Joint Task Force są perfekcyjna grafika oraz realistyczny silnik fizyczny. Jednak to sam model rozgrywki jest najmocniejszą stroną gry. Możliwość kontrolowania różnorodnych jednostek, od piechoty przez artylerię po czołgi i helikoptery, wymusza stosowanie wymyślnych taktyk. W planowaniu pomaga także wykorzystywanie zwiadu satelitarnego. Podczas prowadzenia kampanii przeciwko terroryzmowi trzeba jednak pamiętać o tym, że najważniejsze jest dbanie o zdrowie i życie cywilów. Ich poparcie dla waszych działań może okazać się nie mniej kluczowe od dobrze przygotowanej strategii działania. Joint Task Force został wydany w kinowej polskiej wersji językowej.

Tytuł: Joint Task Force
Gatunek: RTS
Wersja językowa: polska kinowa
Wymagania: Procesor 1.5 GHz 512 MB RAM grafika 64 MB
Cena: 59,90 zł
Strona www: gram.pl/jtf

9

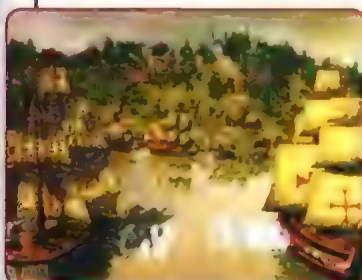
PIERWSZE OFICJALNE ROZSZERZENIE DO STRATEGII 2005 ROKU!

AGE OF EMPIRES III:
WARCHIEFS

CZERWONOSKÓRZY NIE DAJĄ ZA WYGRANĄ

Age of Empires III to strategia czasu rzeczywistego, opowiadająca o burzliwej epoce odkryć kolonialnych. Program pojawił się w sklepach pod koniec ubiegłego roku i spotkał się z niezwykle ciepłym przyjęciem fanów. Właśnie na półkach sklepowych pojawił się pierwszy oficjalny dodatek o podtytule WarChiefs. Program raz

jeszcze pozwoli stanąć do boju o przyszłość Ameryki Północnej, lecz przyniesie sporo zmian. Dostrzeżeni zostali Indianie, rdzenni mieszkańcy kontynentu, stanowiący dotąd tło dla walczących cywilizacji. Tym razem będziecie mogli stanąć m.in. po stronie Irokezów i Siuksów a w walce pomogą wam tytułowi Wójcisi Wodzowie dysponujący specjalnymi umiejętnościami. Dodatek przynosi również zupełnie nową kampanię, opowiadającą dzieje rodziny Blacków. Spore zmiany przeszła również sztuczna inteligencja, która teraz uczy się wykorzystywać błędy swoich przeciwników i przestaje grać w sposób schematyczny!



Tytuł: Age of Empires 3: WarChiefs
Gatunek: RTS
Wersja językowa: pełna polska
Wymagania: Procesor 1.4 GHz 256 MB RAM grafika 64 MB
Cena: 59,90 zł
Strona www: gram.pl/aoe3

9

DRUGI DODATEK DO NAJLEPSZEJ STRATEGII Z UNIWERSUM
WARHAMMERA 40,000WARHAMMER 40,000
DAWN OF WAR: DARK CRUSADE
MROCZNA KRUCJATA ROZPOCZĘTA!

Oto nadchodzi kolejny dodatek do rewelacyjnego RTS'a w realiach Warhammera 40,000. W rozszerzeniu zatytułowanym Dark Crusade zostali oddani pod waszą komendę żołnierze Tau oraz roboty bitewne Nekronów. Łącznie na placu boju stanie teraz aż siedem róż-

nych ras! Oryginalny Warhammer 40,000 był udaną próbą przeniesienia popularnej gry bitewnej na ekran komputera. Świetna grafika w połączeniu z olbrzymią grywalnością zaowocowały olbrzymim sukcesem komercyjnym. Program docenili też dziennikarze, głównie za sprawą wielu innowacyjnych bądź rzadko stosowanych rozwiązań (jak np. uzależnienie dostaw

od okupowanego terenu). Dark Crusade, oprócz nowej nieliniowej kampanii, poprawia znacząco zbilansowanie stron konfliktu. Miłośnicy „starych” frakcji też powinni być uszczęśliwieni – każda armia dostanie kilka nowych jednostek. Niektóre z nich potrafią się kryć, zaś dowódcy zyskali możliwość zakupu nowego sprzętu.



Tytuł: Warhammer 40,000 Dawn of War: Dark Crusade
Gatunek: RTS
Wersja językowa: polska kinowa
Wymagania: Procesor 1 GHz 128 MB RAM, grafika 32 MB
Cena: 59,90 zł
Strona www: gram.pl/darkcrusade

EXTRA KLASIKA NEXT

NOWA FALA ZABOJCZYCH TYTUŁÓW!

DLA KAŻDEGO
COŚ MIŁEGO

Na otarcie też po przemijających wakacjach, w serii eXtra Kласika neXt pojawi się aż siedem nowych tytułów, wśród których każdy powinien znaleźć coś dla siebie. Miłośnicy gier RPG z pewnością zwrócą uwagę na **Neverwinter Nights** – kultową grę twórców **Baldur's Gate** oraz **Świątynię Pierwotnego Zła**, RPG opartą na fabularnym systemie **Grayhawk**. Ci, którzy uważają, że mają nerwy ze stali, mogą spróbować swych sił w czwartej

odslonie przerażającego survival horroru – w **Alone in the Dark: Koszmar Powraca**. Nie zapomnianno także o wielbicielach strategii i wytyczania szarych komórek. Do ataku przygotowują się mocarne robaki ruszające na wojnę w **Worms Forts: Obleżenie**. Komu nie pasują gry z przymrużeniem oka, mogą spróbować się na **Soldiers: Ludzie Honoru**. Ten niezwykle realistyczny RTS pozwala na zmierzenie się z nieprzyjaciółmi na frontach II wojny światowej.

Dla fanów pisku opon, zapachu palonej gumy i czystej adrenaliny oraz dla tych, którzy chcą iść w ślady Kubicy, Hołowczyca, czyli domorosłych szybkich i wściekłych mamy prawdziwą gratkę w postaci najlepszej realistycznej ścigarki **ToCA Race Driver 2**.

Przypominamy, że każda gra jest wydana w najwyższej eXtra Kласykowej jakości, w specjalnym grubym premierowym pudełku, z drukowaną obszerną instrukcją zawierającą poradnik gracza oraz z całą masą eXtra dodatków dostępnych na gram.pl. Jej cena to jedynie 19.99 zł.

EXTRA GRA

NAJBARDZIEJ RADIOAKTYWNA SAGA POWRACA!

CZAS WYJŚĆ ZE SCHRONÓW

Po wakacyjnej przerwie eXtra Gra uderza z pełną mocą! Tym razem przygotowano gralną dla miłośników klimatów post apokaliptycznych. Na płycie DVD znajdziecie jedną z najbardziej kultowych serii gier RPG – **Sage Fallout**. Składają się na nią **Fallout**, **Fallout 2** i **Fallout Tactics** oraz całe mnóstwo eXtra bonusów – min. mody, mapy, tapety oraz obszerne galerie grafik i artów. Cena jak zwykle niewygórowana – tylko 19.99 zł. Szykuje się pozycja nie tylko kultowa, ale wręcz obowiązkowa w kolekcji każdego szanującego się gracza. Ponadto w numerze znajdziecie dużo ciekawych tekstów o zbliżającej się premierze gry **Company of Heroes** oraz o innych elektryzujących propozycjach dla graczy, jakie na jesień planuje CD Projekt.



PROMOCJA! DRUGA GRA GRATIS!

F.E.A.R.

Age of Empires 3

ToCA Race Driver 3



UWAGA! OKAZJA!
Wiel drogę gra z czerwoną naklejką.
Dobrych jest za darmo!
OSZCZĘDZASZ do 99.90!

Kup jedną z gier z czerwoną naklejką w cenie 99,90 zł,
a drugą z taką samą naklejką
będziesz mógł zabrać do domu za darmo.

The Settlers: Dziedzictwo Królów Złota Edycja, Warhammer 40,000 Dawn of War Złota Edycja, Gothic 2 Złota Edycja, Dungeon Siege 2 Edycja Czarna, Zapomniane Opowieści, MotoGP URT3

The Settlers: Dziedzictwo Królów

Worms 4: Totalna Rozwątka

Juiced Szyby i Gniewni



UWAGA! OKAZJA!
Wiel drogę gra z zieloną naklejką.
Dobrych jest za darmo!
OSZCZĘDZASZ do 49.90!

Kup jedną z gier z zieloną naklejką w cenie 49,90 zł,
a drugą z taką samą naklejką
będziesz mógł zabrać do domu za darmo.

The Settlers: Dziedzictwo Królów Misje Dodatkowe, The Settlers: Dziedzictwo Królów Legendy, Empire Earth II: Władza Absolutna, Warhammer 40,000: Dawn of War Winter Assault, Hammer & Sickle Czerwony Szstorm, Conflict: Global Storm, Delta Force Xtreme, Constantine, Total Overdose

Promocja w sieciach

EXPLO

Pełna kultura

ELECTRO WORLD

i w innych dobrych sklepach

9 NOWE STANDARDY W KOMPUTEROWYCH RPG WYZNACZONE!



GOTHIC 3

BEZIMIENNY ZNÓW WEZWANY NA RATUNEK

Wprzeciągu zaledwie kilku lat seria **Gothic** zapracowała na miano legendy gier RPG. Pierwsza część zaskoczyła fanów gatunku fascynującym, nieliniowym scenariuszem, żywym, wciąż zmieniającym się światem oraz ciekawymi

questami. Część druga potwierdziła umiejętności programistów z niemieckiego studia Piranha Bytes. Kolejna odsłona zaprezentuje graczom oprawę graficzną godną XXI wieku. Po długiej i wyczerpującej podróży bohater trafi do królestwa Myrthany. Panująca w nim sytuacja nie będzie zbyt różowa – stolice atakują orki, tu i ówdzie wybu-

chają pomniejsze spiski. Zadaniem gracza polega na powstrzymaniu atakującej armii i odkryciu przyczyn niepokojów. Uproszczony system walk, lepsze AI oraz kilkanaście różnych gildii mają uczynić z **Gothic 3** prawdziwy przebój. „Zrobiliśmy wszystko, by zabawa była dużo bardziej przyjemna niż dotychczas” – deklarują twórcy programu. Gra **Gothic 3** ukaże się w pełnej polskiej wersji językowej. Profesjonalni aktorzy nagrali około 25 tysięcy linii dialogowych, co przekłada się na 18 godzin rozmów w grze. Tłumaczenie już dziś zachowuje klimat oryginału i sprawia, że wszyscy bez problemu poczują niepowtarzalną atmosferę jaką buduje seria **Gothic**.

Tytuł:	Gothic 3
Gatunek:	RPG
Data premiery:	dalej w 2006
Strona www:	gothic.gram.pl

9 JESZCZE WIĘCEJ MOŻLIWOŚCI W TWORZENIU WŁASNYCH PRZYGÓD!

NEVERWINTER NIGHTS 2

MISTRZ LOCHÓW POWRACA!

Pierwsza część megaprodukcji role-playing **Neverwinter Nights** była prawdziwą rewolucją. Gracz nie tylko zwiedzał wielki labirynt, w którym walczył z dzikimi bestiami, ale i... tworzył własne przygody! Nic dziwnego, że gra sprzedała się w nakładzie 2 milionów egzemplarzy i zdobyła blisko 100 nagród przyznawanych przez branżowe media. Druga część, bazująca na regułach D&D w wersji 3.5, przyniesie olbrzymią kampanię i zupełnie nowy silnik

graficzny. Znowu będzie można wyruszyć na spotkanie przygód! W jej trakcie spotkacie dziesiątki nowych bestii oraz odnajdzie potężne, nieraz magiczne przedmioty. Ilość questów wzrośnie, nowe będą bardziej zróżnicowane i ciekawsze. Dołączone edytory pozwolą każdemu na opracowanie własnych przedmiotów, nowych krain, przygód a nawet całych, złożonych kampanii. Następnie będzie można się tym wszystkim podzielić ze światem publikując swoje dzieła

w internecie. Pierwsza część **NWN** doczekała się tysięcy „modyfikacji” – na ich ukończenie przeciętny gracz potrzebowałby 25 lat. **Neverwinter Nights 2**



ten rekord zamierza pobić! Program zostanie w całości przetłumaczony na język polski. Na anglistów czeka aż 3400 stron tekstu, czyli około miliona słów! Niewiele łatwiejsze zadanie stoi przed aktorami, którzy nagrali około 14 tysięcy linijek tekstu.

Tytuł:	Neverwinter Nights 2
Gatunek:	RPG
Data premiery:	dalej w 2006
Strona www:	gram.pl/nwn2



KRWAWA ŁĄŻNIA MAGIĄ I MIECZEM!

DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

JEŚLI TYTUŁ MIGHT AND MAGIC KOJARZY WAM SIĘ TYLKO ZE STRATEGIAMI TO CZAS, ABYŚCIE ZMIENILI ZDANIE.

Wszystko za sprawą nadchodzącej gry akcji **Dark Messiah of Might and Magic**. Tym razem zamiast planowania strategicznych posunięć, tworzenia armii i rozbudowy grodów, przyjdzie wam osobiście chwycić za miecz i wkroczyć w mroczny świat krainy Ashan.

Fabula gry ma miejsce osiemnaście lat po wydarzeniach znanych z **Heroes of Might and Magic V**. Wcielicie się w postać Sarethę – młodego bohatera wyszkolonego w celu pokonania Mrocznego Mesjasza. W waszej krucjacie będziecie mieli możliwość wykorzystania ponad 30 różnych rodzajów broni, a także skorzystania z kilkudziesięciu ofensywnych czarów. Co ważne, w walce będziecie mogli wykorzystywać także elementy otoczenia. Dzięki zastosowaniu Source Engine, znanego z **Half-Life 2**, uzyskano niesamowity realizm animacji postaci i przedmiotów. Wszyscy, którzy chcą przekonać się osobiście jak wygląda **Dark Messiah of Might and Magic** znajdą demo dołączone do tego numeru CD Action. Naprawdę warto!



Tytuł:	Dark Messiah of Might and Magic
Gatunek:	RPG/Akcja
Data premiery:	dalej w 2006
Strona www:	gram.pl/darkmessiah

GUILD WARS ZNÓW NAJBARDZIEJ NOWATORSKĄ GRĄ MMO

GUILD WARS PO POLSKU

PIERWSZA GRA MMO W RODZIMYM JĘZYKU!

Udało się dokonać rzeczy prawie niemożliwej. Nawet najwięksi optymiści nie zakładali, że tak szybko pojawi się MMO w polskiej wersji językowej. A jednak! **Guild Wars** wraz z dodatkiem **Factions**, oraz nadchodzącym rozszerzeniem **Nightfall** będzie po polsku. Prace nad lokalizacją są już na ukończeniu, tak więc już niedługo będzie możliwość wybrania spośród dostępnych języków także nasz ojczysty język. Warto także wspomnieć co nieco o przygotowywanym drugim dodatku do **Guild Wars**. Po zainstalowaniu **Nightfalla** w świecie gry pojawia się zupełnie nowy kontynent. To Elona,

kraina Złotego Słońca, nosząca cechy Starożytnego Egiptu. Łądek ów dostał się pod wpływ okrutnego boga. Mieszkańcy wierzą, że już wkrótce pojawi się bohater, który ich wyzwoli i sprawi, że



znów będą mogli cieszyć się zdrowiem i szczęściem. Program przyniesie dwie nowe postacie: uzbrojonego w kosę derwisza i paragona, anioła-stróża ludu Elonian. Drobne poprawki w mechanice gry,

nowe areny do pojedynków PvP oraz jeszcze piękniejsza grafika niemal na pewno zagwarantują **Nightfallowi** olbrzymi sukces.



Tytuł:	Guild Wars Nightfall
Gatunek:	RPG/MMO
Data premiery:	dalej w 2006
Strona www:	gram.pl/guildwars



9 NIE MUSIMY CZEKAĆ CZTERECH LAT NA ZOSTANIE MISTRZAMI

PRO EVOLUTION SOCCER 6

NAJLEPSZA KOMPUTEROWA PIŁKA NOŻNA TERAZ CAŁKOWICIE PO POLSKU



Pro Evolution Soccer uchodzi za najlepszą piłkę nożną na komputery osobiste i konsole. Szósta odsłona, przygotowywana od roku przez firmę Konami, nie pozostawi nikogo obojętnym. Wzrośnie tempo zabawy, a oprawa graficzna zostanie bardziej dopracowana. Dzięki nowym animacjom piłkarzy zwiększy się różnorodność rozgrywek, co sprawi, że zwiększą się możliwości przeprowadzenia efektownych, i efektywnych, akcji. Autorzy Pro Evolution Soccer 6 rozwijają serię w sposób zrównoważony. Każda nowa edycja przynosi nowe licen-

cjonowane zespoły, lepszą sztuczną inteligencję zawodników oraz garść innowacyjnych opcji. Nie inaczej będzie i tym razem. Twórcy postarali się m.in. o tryb mistrzostw, bardziej zachowawczych arbitrow (pozwalających na ostrzejszą grę) i możliwość szybkiego wykonania rzutu wolnego. Na wydarzenia, do których dochodzi na boisku, odpowiednio zareaguje też publiczność. Każdy poczuje atmosferę wielkiego święta! „Wisienkę na torcie” zostawiliśmy na sam koniec. Po raz pierwszy w historii serii na okładce gry pojawi się polski zawodnik – będzie nim Maciej Żurawski, reprezentacyjny napastnik Celticu Glasgow. Pro Evolution Soccer 6 zostanie też w całości przetłumaczone na język polski. Gracze usłyszą meczowy komentarz w wykonaniu najbardziej profesjonalnych polskich komentatorów Mateusza Borka i Romana Koźtonia.



Tytuł:	Pro Evolution Soccer 6
Gatunek:	Sportowa
Data premiery:	dalej w 2006
Strona www:	pes.gram.pl



9 LEPSZEGO MANAGERA PIŁKI NIZNEJ NIE MA. BRAKUJE TYLKO AFER A'LA PZPN

FOOTBALL MANAGER 2007

BYĆ JAK FRANKLIN RIJKAARD

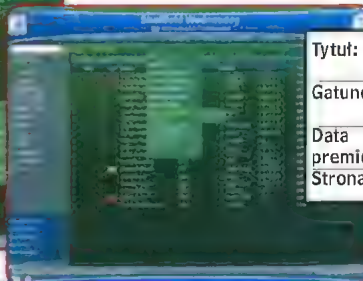
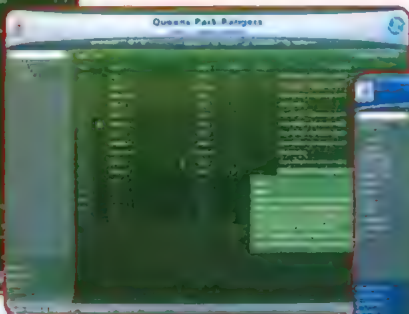
Seria Football Manager to w chwili obecnej najlepszy, a zarazem najpopularniejszy menedżer piłkarski na świecie. Żaden z konkurentów nie może poszczycić

się tak rozbudowaną bazą danych o piłkarzach, ani taką mnogością opcji i możliwości. Sports Interactive, firma tworząca grę, ma bogate doświadczenia przy tworzeniu piłkarskich managerów. Pierwszą tego typu produkcję wypu-

ściła już w 1992 roku i był to słynny Championship Manager. W 2004 roku SI zmieniło wydawcę z Eidosa na Segę i kontynuuje serię pod nazwą Football Manager.

Nowa odsłona opatrzona numerkiem 2007 przyniesie aktualne i rozbudowane składy oraz poprawiony interfejs, a także rozbudowany tryb szkoleniowy. Pojawi się

też możliwość nawiązania współpracy pomiędzy dwoma klubami. Dzięki temu będzie można wypożyczać do zespołów ze słabszych lig młodych, dobrze rokujących piłkarzy, którzy obecnie nie mieszczą się w składzie. Wzrośnie też znaczenie drużyn młodzieżowych, w których mogą pojawić się przyszłe gwiazdy. Rozbudowana została wreszcie ilość interakcji pomiędzy menedżerem a zawodnikami. Dobry trener wykorzysta media do zbudowania formy psychicznej zawodników, a także pomoże im w rodzinnych kłopotach!



Tytuł:	Football Manager 2007
Gatunek:	Sportowa/Strategiczna
Data premiery:	dalej w 2006
Strona www:	gram.pl/fm2007

GRAMUNNITY

Trafiony! OZGRAMiony!

CZYLI GRAMOWICZE NA CELOWNIKU

Zapis przesłuchania

z dnia 2006-07-25

Podejrzani zostali doprowadzeni
pod opiekę rodzicielską.Do akt dołączono podpisany przez
podejrzanych cyroGRAM.

Oficer śledczy: Lucas the Great

Oficer wspomagający i nadzór

pedagogiczny nad nieletnimi:

Soleiła.

Lucas: Kamil i Maciek, tak?

Kamil: Tak...

Lucas: Na forum wiele osób uwa-

ża was za ukrytych współpracow-

ników gram.pl. Wśród naszych

teczek tajnych współpracowników

nigdzie tego nie widzę. W takim

razie, młodzi panowie, co chcecie

osiągnąć, udając kogoś takiego

przed innymi użytkownikami

forum?

Kamil: Raczej... nic...

Lucas: Liczycie na jakieś profity?

Możliwość bycia lepiej traktowa-

nymi?

Kamil: Przeważnie chcemy jakoś
dawać ludziom przyjemność z ich
pracy...Lucas: Jak na razie doprowadziło
to was tylko do tego przesłucha-
nia. Regularnie, na imprezach
organizowanych przez gram.pl
pojawiacie się w naszych koszul-
kach. Jesteście wtedy traktowani
jako pracownicy, zgłaszają się do
was przypadkowi ludzie. Wciąż się
pod nas podszycacie...

Kamil: No zdarza się, niestety, zdarza.

Lucas: A na co dzień zdawałoby
się tacy spokojni, grzeczni młodzi
ludzie. Gotują nawet... mamie
pomagają, a na imprezach się
podszycają.

Kamil: Jakoś tak nam się zdarza...

Soleiła: Podszycać, czy pomagać
mamie?

Kamil: Pomagać mamie też.

Lucas: Na pewno też dużo gracie,
w co?

Kamil: W Heroes V.

Maciek: Nie, w Settlersów.

Lucas: Gracie również przeciwko
sobie?Kamil: Nie. Katujemy innych w
Internecie.Soleiła: Ale wiemy, że w domu
często się kłócicie...Kamil: No, zdarza nam się... posi-
lować...

Soleiła: Posiłować?!

Lucas: Widzę tu różnicę wagową
zawodników.Kamil: Maciek zwycięża, bo szczuje
mnie kotem.Odnótowano: brak powiązania
między przemocą bezpośrednią a
wirtualną.

Soleiła: Macie wspólne konto.

Czasem posty z niego są
dopracowane, czasem nie.Piszecie na zmianę? Który z
was robi tyle byków?Kamil: No czasem piszemy na
zmianę...Maciek: E! Ja nie piszę! Od miesiąca
dopiero wiem o tym koncie...Lucas: Czyli wszystkie byki popeł-
nia Kamil?

Kamil: Nie!

Soleiła: No jak to nie? Zeznania
brata cię obciążają.Odnótowano: Zatrzymać do
wyjaśnienia. Podać analizę
stylistycznej wypowiedzi i posty
w celu wskazania winnego.Lucas: Na zakończenie pozwalamy
wam na pojedynczą wypowiedź,
ostatnie słowo, przekaz dla
potomnych. Jest was dwóch, więc
każdy otrzyma taką możliwość.Maciek: Jeżeli chce się dobrze
nauczyć programu, nie trzeba tego
robić twardo, tylko lekko. Nie tak,
że to, od razu to... robić tak... to ci
się nie uda, to nie... i już nie chcesz
się uczyć.Kamil: Jeżeli wykonujemy jakąś
pracę, czy coś, to trzeba to robić z
sercem i... nie poddawać się nigdy.
Bardziej szczegółowy zapis z
przesłuchania na www.gram.pl

KOLEKTYW

<http://fear.gram.pl>Oficjalna polska strona
znakomitego shootera
FEAR to nieocenione źródło
informacji na temat tej
gry i dynamiczny ośrodek
zebranej wokół niej społecz-
ności graczy. Dodatkowym
atutem jest udostępniony
serwisowi przez gram.pl ser-
wer do walk sieciowych.<http://guildwars.gram.pl/>Specjalna strona, na której każdy gracz
może porozmawiać z osobami odpowie-
dzialnymi za przełomowy projekt loka-
lizacji niezwykle popularnej gry MMO
Gild Wars. To jednocześnie miejsce,
gdzie można zgłaszać wszelkie uwagi i
sugestie na temat polonizacji GW.

Z ŻYCIA PIECZAREK



XXX

Przodownik

> to jest odpowiedź na posta XXX

Do gruntu też raczej nie chcę... Daimon, masz naprawdę makabryczne pomysły. ;D

I knebel, pamiętaj o kneblu bo uziemiona robie się gadatliwa. ;D

No wlaśnie, więc zrób coś aby była... mniej żywa. Jesteś facetem czy nie? ;>

ODPOWIEDZ

Twój kot to paskud ale to jest jednak Wigiliijny Karp... stawiałabym jednak na karpia. ;D



XXX

Przodownik

> to jest odpowiedź na posta XXX

chodzi się przytulić... wytrzymam to zimne dotknięcie :)
uuu, jaki dreszczyk :Dkochana. mój sąsiad już od 20 lat wykorzystuje wszelkie możliwe ulgi,
bo odkąd pamiętam, nazywamy go Dziściołem.

współczuję, ale co ja na to poradzę? najwyżej noże mogą pochować...

zapominasz o suficie i podłodze :)
a może on szuka ukrytych przejść? :D

ODPOWIEDZ



XXX

Moderator

> to jest odpowiedź na posta XXX

...zonatym, z prawdziwą kobietą (udaje, że nie widzi trzepotania rąk)

ODPOWIEDZ

KONKURS

ODOK ZAPREZENTOWALIŚMY POSTY
Z WATKU „DAMSKA SZOWINISTYCZNA ŁOŻA
SZYDERCZYN” [Z TYHE :)]
NA PORTALU GRAM.PL. WASZYM ZADANIEM
JEST ROZSZYFROWAĆ AUTORÓW
PRZYTOCZONYCH WYPOWIEDZI. SZCZEGÓŁY
KONKURSU ZNAJDZIECIE POD ADRESEM:
[HTTP://GRAM.PL/KONKURSY/PIECZARKI](http://gram.pl/konkursy/pieczarki)

NAJCIEŹSZY GRAM MIESIĄCA

erory

Obywatel

> Szukam... dziewczyny,
która przez noc będzie
sonczyć ze mną brzoły i
grać w mordobicia.

NOWA FALA ZABÓJCZYCH TYTUŁÓW JUŻ 31 SIERPNIA

TYLKO 19,99 zł



NEVERWINTER NIGHTS

NAJBARDZIEJ OCZEKIWANA GRA RPG POWRACA!



HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV ZŁOTA EDYCJA

ZBIERZ ARMIE I WYRUSZ NA SPOTKANIE NOWEJ PRZYGODY



WORMS FORTS: OBLĘŻENIE

WYPRÓBUJ NOWE SRODKI NA ROBAKI



TOCA RACE DRIVER 2

NAJLEPSZA GRA DLA FANÓW WYŚCIGÓW



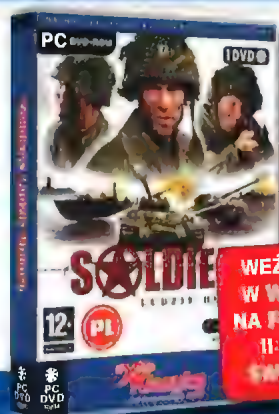
ALONE IN THE DARK: KOSZMAR POWRACA

CZY PRZELAMIESZ GRANICĘ WŁASNEGO STRACHU



ŚWIĄTYNIA PIERWOTNEGO ZŁA

POZNAJ GREYHAWK, NAJSTARSZY ZE ŚWIATÓW DUNGEONS & DRAGONS



SOLDIERS: LUDZIE HONORU

WEŹ UDZIAŁ W WALKACH NA FRONcie II WOJNY ŚWIATOWEJ



W SERII eXtra Klasyka neXt ZNAJDZIESZ RÓWNIEŻ:

Children of the Nile ■ Colin McRae Rally 04 ■ Delta Force Helikopter w Ogniu + Team Sabre ■ Driver ■ Empire Earth Złota Edycja ■ Full Spectrum Warrior ■ Gothic II ■ Gothic II ■ Heroes of Might and Magic III Złota Edycja ■ I.G.I.2: Covert Strike ■ Kroniki Riddicka: Ucieczka z Butcher Bay ■ Piraci z Karaibów ■ Sąsiedzi z Plekła Rodem 1+2 ■ Silent Storm + Sentinels ■ SpellForce Złota Edycja ■ The Elder Scrolls III: Morrowind ■ The Punisher ■ The Settlers IV Złota Edycja ■ Tony Hawk's Pro Skater 4 ■ Tribes: Zemsta ■ Worms 3D ■ Warhammer 40,000: Dawn of War ■ Zeus: Pan Olimpu Złota Edycja

eXtra Klasyka
Gier Komputerowych

300 eXtra NAGRÓD WARTYCH 100 000 ZŁ

9x
Monitor LCD BenQ FP73G
Matryca o rozdzielczości
1024x768 pikseli
Kontrast 700:1
Jasność 300 cd/m2
Szybki czas reakcji matrycy 6 ms



15x
BenQ C530 – cyfrowy aparat fotograficzny dla każdego
• Matryca 5 megapikseli
• Jasność obiektywu F2.8/1F4.8
• 3x optyczny zoom, 4x cyfrowy zoom
• Duży, 2,4-calowy wyświetlacz TFT LCD
• Funkcja anty-wstrząsowa

15x
Klawiatura i mysz
Technologia BenQ X-Structure™
Mechanizm zawieszania
Możliwość zmiany kąta pochylenia
Ergonomiczna podpora pod dłoń



15x
Dwurdzeniowy procesor AMD Athlon™ 64 X2 to:
• Realistyczna grafika, wysoka jakość dźwięku oraz wysoka wydajność w grach komputerowych i multimedialnych.
• Rozszerzona ochrona antywirusowa (EVP)
• Nowatorska technologia AMD Cool'n'Quiet™
• Technologia HyperTransport™ zwiększająca wydajność systemu
• 128-bitowy kontroler DDR skraca czas dostępu do pamięci.

Joybook BenQ P52 – ekstremalna wydajność z technologią mobilną AMD Turion™ 64 X2
• Technologia mobilna AMD Turion 64 X2
• Ekran 15,4", 1280 x 800, czas reakcji 16ms
• Karta grafiki ATI Mobility Radeon 1600 256 MB
• Tuner TV (DVB-T) z pilotem
• SRS 360° surround i SRS True Bass

Podstawowe zalety technologii mobilnej AMD Turion™ 64 X2:
• Zoptymalizowana dla użytkowników notebooków.
• Zgodna ze wszystkimi rozwiązaniami komunikacji bezprzewodowej.
• Wzrost czasu użytkowania baterii do 65%.
• Dwurdzeniowa wydajność pozwala na swobodną obsługę wielozadaniowości.

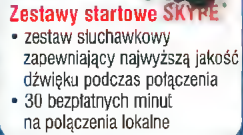


15x
Karty graficzne z chipsetem ATI
1x GC-X1900XTD-VIE3 X1900XT 512MB/256bit TV/ Dual DVI/ AV/VO/ PCI-E
2x GC-X1900XTD-VIE3 X1900GT 512MB/256bit TV/ Dual DVI/ AVIVO/ PCI-E
2x GC-X1900GTD-VID3 X1900GT 256MB/256bit TV/ Dual DVI/ AVIVO/ PCI-E
1x GC-X1800GTD-VID3 X1800GTO 256MB DDR3/256bit TV/ Dual DVI/ AVIVO/ PCI-E
2x GC-RX1600XTG3-D3 X1600XT 256MB DDR3/128bit TV/ Dual link DVI/ PCI-E
3x GC-HM1600PG2-D3 X1600PRO 256MB DDR2/128bit TV/ Dual link DVI/ PCI-E
4x GC-HM13PG2-D3 X1300PRO 256MB DDR2/128bit TV/ Dual link DVI/ PCI-E

Przenośna pamięć FLASH AMD 128 MB Memory Stick
• pamięć USB 2.0 128 MB
• lekka i przenośna



50x
Zestawy startowe SKYPE
• zestaw słuchawkowy zapewniający najwyższą jakość dźwięku podczas połączenia
• 30 bezpłatnych minut na połączenia lokalne



10x ekskluzywne kolekcjonerskie wydania gier*

50x premierowe gry*

100x kultowe gry z serii Płatynowa Kolekcja*

*gry z bieżącej oferty CD Projekt znajdujące się w sprzedaży w dn. 30.11.2006

KUPOJ GRY I ZDOBYWAJ NAGRODY OD PARTNERÓW SERII:



INFORMACJE O KONKURSIE NA EXTRAKLASZYKA.GRAM.PL/KONKURS

Wygrane nagrody!? To proste, wystarczy tylko:
1. W czasie trwania konkursu kupić trzy dowolnie wybrane gry z serii eXtra Klasyka neXt i zarejestrować je na stronie www.gram.pl/rejestracja
2. Odpowiedzieć na proste pytanie konkursowe na stronie www.gram.pl/konkurs

Po zakończeniu konkursu wybierzemy najciekawsze odpowiedzi i przyznamy nagrody. Wyniki ogłosimy 06 grudnia 2006 na stronie <http://extraklasyka.gram.pl/konkurs> oraz skontaktujemy się z każdym ze zwycięzców. Co więcej każde trzy kolejne zarejestrowane gry z serii eXtra Klasyka neXt to następna niezależna szansa na wygraną!

Dożywotnia Gwarancja
Uszkodzone nośniki wymieniamy za darmo, bez podania przyczyny

Wirtualne Pieniądze
Za rejestrację tej gry otrzymasz kod na zakup innych gier

Użytki (używane gry)
Gdy już ukończysz grę, możesz ją odsprzedać innym graczom

PRODUCENT: AVALANCHE STUDIOS
WWW.JUSTCAUSEGAME.COM
DATA PREMIERY: WRZESIEŃ 2006

EUGENIUSZ SIEKIERA | CZAPKI Z GEÓW! GODNY RYWAŁ GTA:SA!

JUST CAUSE

Wyobraź sobie grę o otwartej strukturze. Olbrzymia przestrzeń, nieograniczająca twojej wolności w żaden sposób. Brzmi znajomo, prawda? Tak jest – San Andreas, nie może być inaczej. A teraz dodaj do tego grafikę rodem z Far Cry'a.

Brzmi niewiarygodnie? Wydaje się być wizją szaleńca? Nie. To po prostu Just Cause.

Miałem przyjemność testować wersję beta tego cuda. Dzieło studia Avalanche, wschodzącej gwiazdy branży gier komputerowych, już na obecnym etapie prac zapowiada się na największą produkcję od czasu San Andreas. I – z pominięciem może Obliviona – najpiękniejszą od czasu Far Cry'a. Nawet na poziomie bety Just Cause po prostu miażdży. Jeśli do czasu premiery twórcy niczego nie schrzanią (musiałaby się zdarzyć katastrofa, ale – jak wiadomo – lichy nie śpi), szykuje się nam najgorętszy hicior tegorocznej jesieni.

I słówko wyjaśnienia na samym początku. Porównania do San Andreas mają tu jeden cel – chcę przez to podkreślić, że z jak dobrą produkcją będziemy mieć niedługo do czynienia. Otoczka jest tu jednak zupełnie odmienna niż w produkcji Rockstara.

To gra-marzenie dla tych, którzy wiązali spore nadzieje z Total Over-

dose i Boiling Point. Just Cause łączy w sobie południowoamerykańskie klimaty i olbrzymią swobodę, a do tego szokuje grafiką rodem z dzieła Crytek.

Żar tropików

A wspomniane widoczki autentycznie zapierają dech w piersiach. **Oprawa jest po prostu prześliczna.** Do tego dodajmy dynamiczny cykl dobowy oraz rozmaite warunki atmosferyczne, a w efekcie otrzymamy grę, w której co krok zatrzymujemy się z rozdziwioną gębą. Słów mi brakuje, by opisać, jak prezentują się najdrobniejsze detale. Tak cudownych chmur, tak porażających zachodów słońca na PC jeszcze nie było. Powtarzam: nie bój! I od razu mówię: nie sugerujcie się screenami, gdyż nawet w połowie nie oddają piękna tej gry.

A jak z wymaganiami sprzętowymi? Jak na to, co oferuje nam produkt stud a Avalanche, nie są może zbyt wygórowane, aczkolwiek na

Szykuje się nam najgorętszy hicior tegorocznej jesieni.

stosunkowo mocnym komputerem mogłem tylko pomarzyć o płynnym działaniu przy maksymalnych ustawieniach. Po cichu liczę, że zostanie to jeszcze do czasu premiery zoptymalizowane...

Z drugiej strony pamiętać trzeba o przytłaczającym rozmiarze wykreowanego tu świata. Oficjalne dane mówią o ponad tysiącu kilometrów kwadratowych. Nie wiem, nie mierzyłem, ale tak na oko teren jest 2-3 razy większy niż we wspomnianym San Andreas. I to wszystko bez wczytywania kolej-

nych sektorów wyspy w trakcie wędrówek! Przelot samolotem wokół całego archipelagu zajmuje średnio 30 minut czasu rzeczywistego (wiem, bo specjalnie sprawdzałem), więc przejazd – po wąskich, zakrętych drogach tego gorzystego terenu – zajęłby najpewniej kilka godzin!

Desperado i Bond w jednym

Słódko o fabule. Wcielamy się w Rico Rodriguez, typa, który ma w sobie coś z Jamesa Bonda i Antonio Banderasa z filmu „Desperado”. Rico jest agentem CIA, wysłanym z misją na archipeląg zwany się San Esperito. Cel jest jasny – obalić rządy miejscowego dyktatora, niejakiego Salvadora Mendozy.

Rzecz jasna w pojedynkę nic byśmy nie zdziałali. Przede wszystkim możemy liczyć na wsparcie miejscowych rebeliantów. (W trakcie gry wielokrotnie będziemy walczyli z nimi ramię w ramię, wkuwając się tym samym w łaski dwóch różnych organizacji.)

Wizytówką Just Cause (poza oprawą, rzecz jasna) są popisowe akrobacje Rodrigueza. Rico może wskoczyć na dach kierowanego przez siebie pojazdu, by następnie rzucić się na maskę jadącego tuż obok. Może też docześcić się za pomocą specjalnego haka do jakiegoś samochodu, otworzyć spadochron i podziwiać okolicę z lotu ptaka. Mało tego, nic nie stoi na przeszkodzie, by wyskoczyć z lecącego samolotu i złapać się skrzydła, a następnie... ponownie usiąść za sterami.

Dzięki tak m kaskaderskim wyczynom realizm gry pada na pysk, ale za to znacznie zwiększa widowiskowość. W Just Cause jest jak w filmach traktujących o przygodach Jamesa Bonda – nieraz absurdalnie, ale zawsze pięknie i efektownie.

JUST CAUSE



Zakaz kąpiele z powodu „zakwitu glonów”.

San Andreas ma w końcu godnego rywala!

Wolność i swoboda

Poza głównym wątkiem opowieści (misje, które przyjdzie nam wykonać w jego ramach, są zdecydowanie najdłuższe i najbardziej złożone) mamy całe spektrum możliwości dodatkowych. Są przede wszystkim „questy”, dzięki którym partyzanci przejmują kontrolę nad danym terytorium (z początku są to niewielkie wioski, później nawet większe miasteczka). To zaś przekłada się na specjalne punkty prestiżu i inne korzyści (przychylność ruchu oporu, lepsze uzbrojenie, dodatkowe kryjówki etc.). Samo przejmowanie rozmaitych placówek przypomina nieco wojny gangów z San Andreas (choć tu jest to o wiele sensowniej pomyślane i daleko bardziej złożone).

Jakby tego było mało, wiele postaci niezależnych oferuje dodatkowe, dość proste zlecenia. Jest tego w bród, co więcej, zadania te są przydzielane przez program losowo. Do tego dochodzą ukryte paczki, bonusy, wyścigi czy odblokowywanie kolejnych kryjówek, w których można uzupełnić zapasy amunicji, podleczyć nadzarpnięte zdrowie, przechować co cenniejsze bryczki i rzecz jasna zapisać stan gry.

A wszystko to jest tak fantastycznie zaprojektowane, że w zasadzie jedyna dostrzegalna w tej grze liniowość dotyczy misji z wątku głównego, gdyż tylko je musimy zaliczać w ściśle określonej kolejności. (Ale już to, jak wykonamy poszczególne zadania, zależy tylko i wyłącznie od nas!). A poza tym? Poza tym możesz wszystko, oczywiście w granicach zdrowego rozsądku. Możesz iść, gdzie chcesz, przyjmować zlecenia od rozmaitych osób, kraść pojazdy, brać udział w wyścigach,

plywać, skakać na spadochronie, przecinać fale dziobem łodzi motorowej, mknąć przez zarośla na motorze lub latać samolotem.

Co może poprawić...

Słów parę o wadach, które w trakcie kilku dni testów uciął mi się wyłapać. Na początek przedstawię te, które – miejmy nadzieję – zostaną poprawione do czasu premiery. A więc po kolei.

Na początek technikalia. Czasem pojawiały się drobne błędy w wyświetlaniu niektórych tekstur i cieni. Sytuacja taka miała miejsce sporadycznie, raptem kilka razy, w dodatku przede wszystkim wtedy, gdy program był uruchamiany w maksymalnych ustawieniach. Niewykluczone zresztą, że wina takiego stanu rzeczy tkwi w nieodpowiednich sterownikach, które do czasu premiery gry zostaną odpowiednio zaktualizowane.

Kolejna rzecz – model zniszczeń pojazdów. Teoretycznie jest, jednak widzimy go jedynie w przypadku ostrzału. Kule niszczą szyby, karoserię, opony (co ciekawe, na samych felgach też da radę jechać, ale ucieczka przed pościgiem jest w zasadzie niemożliwa). Gdy zaś przy maksymalnej prędkości walniemy w litą skałę, auto wyjdzie z tego bez najmniejszej nawet rysy.

Swoją drogą, ogólnie samochody, które poruszają się po drogach San Esperito, choć z wyglądu to rozklekotane landary, są równie odporne na ostrzał jak wojskowe transportery. W sumie ma to nawet sens, bo gdy w pościg za nami rusza cała kawalkada, a przed nami kilka kilometrów wąskiej, krętej drogi, bardzo przydaje się taki pancerny rzech.

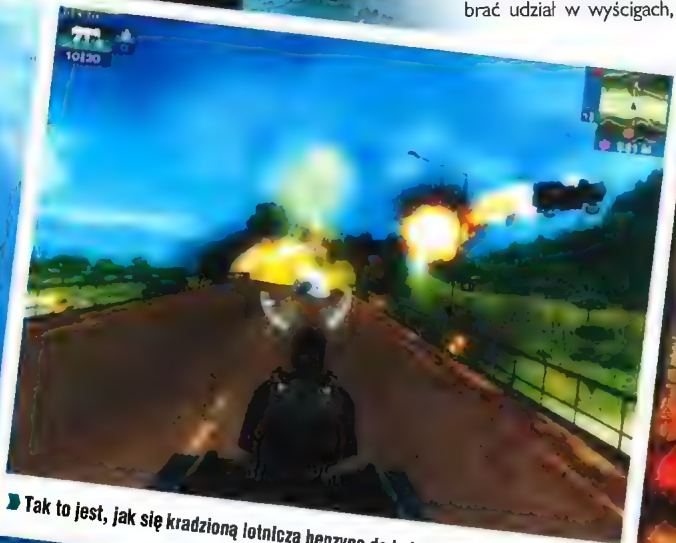
Jeśli chodzi o fizykę jazdy samochodami, nie mam zastrzeżeń. Przydałoby się za to do dopracować model sterowania motorami. W GTA jazda



► Nie mogliście zapakować prezentu w mniejsze pudło?



► Nawet w takich momentach nie można się całkiem zrelaksować.



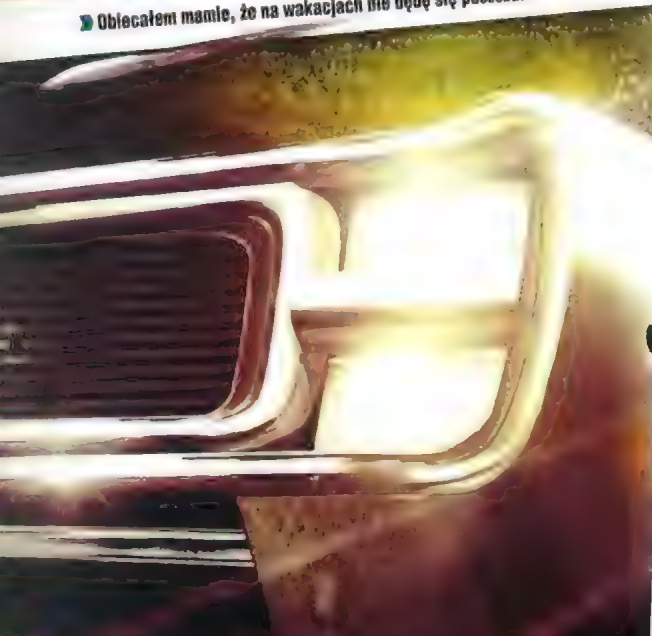
► Tak to jest, jak się kradzioną lotniczą benzyną do baku leje...



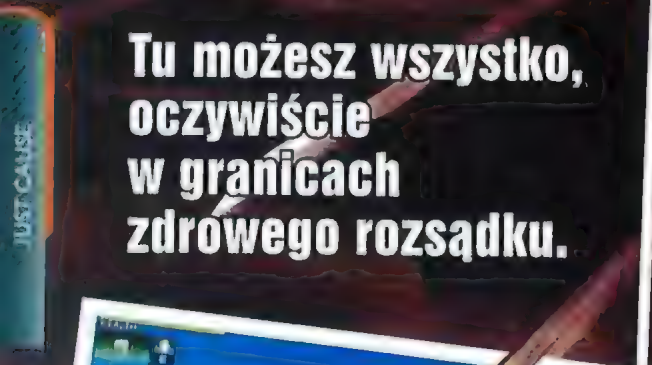
► Na przejściu dla pieszych należy zachować szczególną ostrożność i zredukować prędkość do 120 km/h.



Obiecałem mamie, że na wakacjach nie będę się puszczał!



**Tu możesz wszystko,
oczywiście
w granicach
zdrówego rozsądku.**



Eeee... nudy... nic się nie dzieje...



Jednoślądkami była po prostu bajecznie prosta, tu zaś po lekkim naciśnięciu klawisza skrętu przy dużej prędkości można wypaść z trasy.

Na marginesie dodam, że dla odmiany sterowanie maszynami latającymi to kwintesencja prostoty. O ile w San Andreas nauka pilotażu była długa i mozolna, tak tutaj wystarczy raptem 2 minuty, by okiełznać każdy samolot bądź śmigłowiec i z żółtodzioba przeistoczyć się w asa przestworzy.

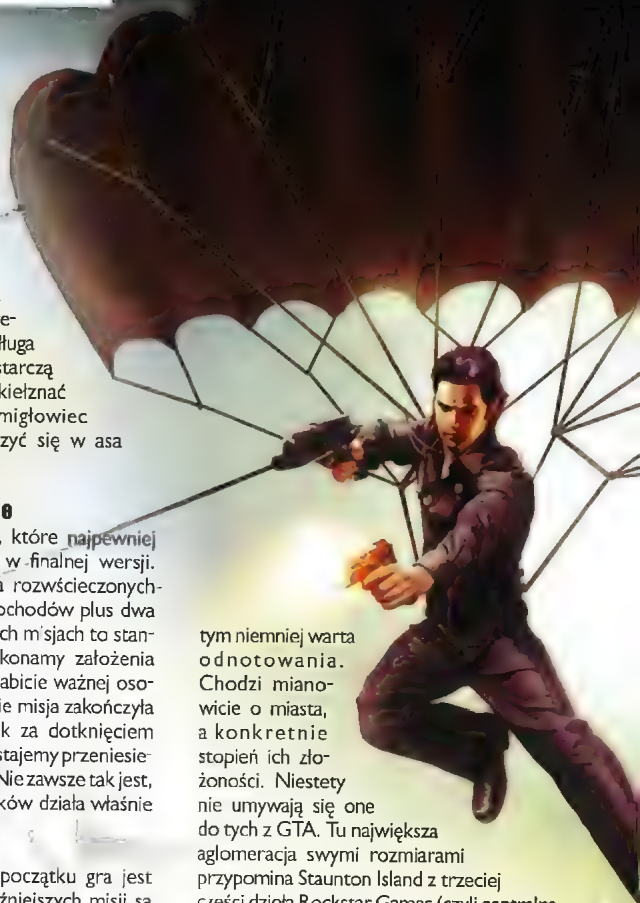
...a czego już raczej nie

Teraz krótko o detalach, które najpewniej pozostaną niezmienione w finalnej wersji. Choćby ścigała nas setka rozświeczonych wrogów, kilkanaście samochodów plus dwa helikoptery (w późniejszych misjach to standard), wystarczy, że wykonamy założenia aktualnego zlecenia (np. zabicie ważnej osobistości), by automatycznie misja zakończyła się sukcesem, my zaś jak za dotknięciem czarodziejskiej różdżki zostajemy przeniesieni w bezpieczniejsze miejsce. (Nie zawsze tak jest, ale w większości przypadków działa właśnie taki schemat.)

Inna sprawa, że o ile z początku gra jest prosta, tak niektóre z późniejszych misji są naprawdę złożone i stosunkowo trudne, tak więc nie ma co liczyć na sukces bez wielokrotnych prób, podejść, rozplanowania kolejnych kroków i dokładnego rozpoznania terenu (większość zadań da się ukończyć na kilka sposobów, chociażby ze względu na otwartość świata). Gdybyśmy więc po przykładowo 40 minutach zaciętej walki z przeważającymi siłami wroga i wykonaniu zadania musieli się jeszcze później z placu boju ulotnić, gra mogłaby się okazać niepotrzebnie frustrująca.

Pamiętać również należy, że w trakcie misji nie ma możliwości zapisu gry. Jest jednak system checkpointów. Save'a można zrobić dopiero po zakończeniu zadania lub we wspomnianych wcześniej kryjówkach rozrzuconych po całym terenie.

Na koniec rzecz niejako oczywista, gdyż wynikająca z realiów przedstawionego tu świata,



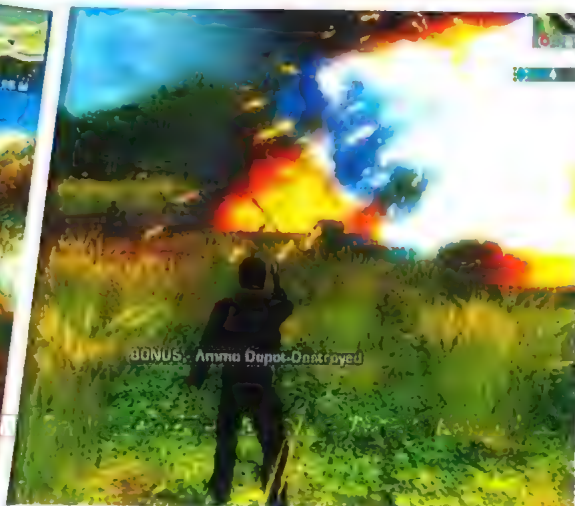
tym niemniej warta odnotowania. Chodzi mianowicie o miasto, a konkretnie stopień ich złożoności. Niestety nie umyją się one do tych z GTA. Tu największa aglomeracja swymi rozmiarami przypomina Staunton Island z trzeciej części dzieła Rockstar Games (czyli centralną wyspę).

Jeśli nawet przesadziłem, to niewiele. Na domiar złego wszystkie ulice przecinają się pod kątem prostym. Jeśli więc lubisz w tego typu grach prawdziwą betonową dżunglę z przypoicie zapętlonym labiryntem dróg, lepiej o Just Cause szybko zapomnij. Tutaj bowiem jakieś 95% terenu to prawdziwa dżungla lub złociste plaże. I możesz być pewny jednego – niemal każda wąska, zaniedbana szosa zaprowadzi cię do kolejnej małej wioski, bliźniaczo podobnej do poprzednich...

Podsumowanko

Wicie, co mnie w tym wszystkim najbardziej cieszy? To, że **San Andreas ma w końcu godnego rywala**. Just Cause oczywiście nie zagrozi pozycji lidera. Na korzyść dzieła Rockstar przemawia marka i miłoś (nierazko ślepa, jak to z nią często bywa) milionów fanów na całym świecie. Just Cause nie jest też w moim odczuciu lepsze od GTA:SA, chociażby pod względem oferowanych możliwości czy grywalności (aczkolwiek to już subiektywna opinia).

Tym niemniej, jeśli zdruzdy ci się kolejne wariacje na temat porachunków gangów w wielkim mieście i chciałbyś w końcu spróbować czegoś innego, wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że Just Cause będzie po temu najlepszą okazją. Ta gra da ci to, czego nie da Boiling Point i Total Overdose. I znacznie, znacznie więcej. [GDA]



El Mariachi?

JUST CAUSE

zaśpiewamy dla Twojego chłopaka, brata i koleżanki z wakacji.



BOB SINCLAR



KATE RYAN



DANZEL

KOD UTWÓR

- 9358 Bob Sinclar - World, Hold On
- Children Of The Sky
- 1769 Bob Sinclar feat. Gary Nesta
Pine - Love Generation

KOD UTWÓR

- 9368 Kate Ryan - Je T'adore
(Eurovision Mix)
- 1819 Kate Ryan - Desenchantee
- 1829 Kate Ryan - Only If I
- 1839 Kate Ryan - Goodbye
- 1849 Kate Ryan - La promesse

KOD UTWÓR

- 9348 Danzel vs. D.F.R.A.N.K.
- My Arms Keep Missing You
- 1779 Danzel - Pump It Up
- 1789 Danzel - You Are All Of That
- 1799 Danzel - Happy Days
- 1809 Danzel - Money

Teraz w usłudze Granie na Czekanie największe gwiazdy śpiewają tym,
którzy do Ciebie zadzwonią. Wybierz hit zamiast nudnego biiip!

Ustaw utwór dla wszystkich. SMS o treści KOD * (oddzielone spacją) na numer 333, np. 9358 *

Ustaw utwór dla wybranej osoby. SMS o treści KOD NUMER (oddzielone spacją) na numer 333,
np. 9358 602602620

Cena za ściągnięcie utworu: 2,5 zł z VAT. Opłata za wystanie SMS-a na numer 333
zgodna z użytkowaną taryfą. Szczegóły w cenniku i regulaminie usługi.

Usługę mogą ustawić Klienci Tak Tak, Era i Heyah.



www.granienaczekanie.pl



tak

tak

PIFPAF.pl

Score

Deaths

Latency

GRANDma

15

0

46

BloodyGrandPa

13

4

20

GRANDma : Sa fajne procki do wyjecia, trzeba tylko rozwalic paru gosci.

BloodyGrandPa : mielismy juz z tym skonczyc

GRANDma : Nie mowie o tym, Allegro organizuje zawody w CS-a,

BloodyGrandPa : aaa, OK... chociaz sam nie wiem...

GRANDma : strasznie zramolales na stare lata, to bedzie prosta robota,

BloodyGrandPa : a co to za sprzet?

GRANDma : najnowsze procki od AMD i wypasione plyty MSI

BloodyGrandPa : dobra, dobra pogadam z Kaziem i ekipa

GRANDma : tylko nie Kazio, to straszny cziter, zaraz nas zbanuja

BloodyGrandPa : powiem mu, zeby wyluzowal z czitowaniem



ALLEGRA

[WWW.ALLEGRO.PL/ALLEGRA](http://www.allegro.pl/allegra)

Weź udział w I Mistrzostwach Allegro w grach komputerowych

Allegra 2006. Skrzyknij znajomych i zgarnij sprzęt komputerowy

AMD o wartości 20 tysięcy złotych. Zapisy i informacje na stronie

<http://www.allegro.pl/allegra>. Masz czas do 30 września, ilość

klanów jest ograniczona! Aby wziąć udział w zawodach musisz być

zarejestrowanym użytkownikiem Allegro.pl i mieć pełną aktywację konta

Udział w mistrzostwach jest bezpłatny.

Stań do walki, nie pozwól wyrwać sobie tych nagród!

Allegro.pl

AMD



PIFPAF.PL
Twoje Serwery Multiplayer

CD-ACTION
www.cdaction.com.pl

COUNTER-STRIKE.PL

JUŻ WE WRZEŚNIU W SKLEPACH



NAJNOWSZA PRODUKCJA TWORCÓW CHROME I EXPAND RALLY

CALL OF JUAREZ

Przenieś się w brutalne czasy Dzikiego Zachodu na pogranicze USA i Meksyku. Zmierz się z przeznaczeniem jako uciekający Billy i wymierzaj sprawiedliwość ołowiem jako ścigający Ray.

- Stan do pojedynków w samo południe i udowodnij kto jest najszybszy
- Wykorzystaj bicz i łuk, aby walczyć z ukrytą kłódą wroga ma przewagę
- Podpalaj przeciwników i budynki dzięki pierwszej pełnej symulacji ognia
- Przedzieraj się przez Dzikie Zachód pełen bezwzględnych zabójców, skorumpowanych szeryfów, meksykańskich bandytów i wrogo nastawionych Indian
- Przeżyj tę historię jako ścigana zwierzyna i bezwzględny myśliwy
- Zmierz się w spektakularnym multiplayerze, odwzorowującym najsłynniejsze rabunki i strzelaniny Dzikiego Zachodu



WWW.CALLOFJUAREZ.COM

Call of Juarez © 2006 Techland. Program ten chroniony jest przez prawo autorskie i umowy międzynarodowe. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie nazwy, tytuły i znaki graficzne są zastrzeżone



Arcade/TPP.....3	Przygodowa.....1
Ekonomiczne.....1	RPG.....2
FPS.....2	RTS/strategia.....2
Polonizacja.....6 (!)	Sim/symulator...2

STATYSTYKA:
ZRECEZOWANO 19 GIER

GAME WALKER

19 gier (choć sporo wśród nich polonizacji) jak na środek sezonu ogórkowego to najgorszy wynik nie jest. Ale taki czas, i nic się na to nie poradzi... A w redakcji? Nadal urlopy i do tego jeszcze spora część ekipy wyrwała się na targi gier do Lipska, na nas zwalając całą pracę (i nie dostarczając felietonów na czas)... Taaa... A wy? Jeszcze pamiętacie, że mieliście wakacje? :P

Autor: Błażej Wójcikowski



Choć nie, że będzie musiał wystąpić w stroju kapitełowym, władca mrocznego R'lyeh, wielki Cthulhu, postanowił zgłosić swoją kandydaturę do programu "Lubdzim być".

Age of Pirates: Opowieści z Karaibów

❖ **Od Huta:** Dziwna sprawa z tymi grami pirackimi – jak już jakaś powstanie, trzeba liczyć się z tym, że wkrótce potem ukaże się ona po raz kolejny z nieco zmienioną grafiką i podmienionym tytułem (patrz np. Port Royale i Tortuga). Age of Pirates to już trzecia opracowana przez studio Akella wersja gry Sea Dogs, która ma zarówno wszystkie zalety (swoboda rozgrywki, bogactwo opcji), jak i wady (wysoki poziom trudności, brak konkretnego scenariusza) poprzedniczek. Można pograć...

❖ **Czarny Iwan:** Nie wiem jak towarzysz eld, ale mnie się wydaje, że to niestosowne.

❖ **eld:** To zależy, towarzyszu Iwan. Akkela to nasi bracia ze Wschodu, ale zamiast cytować Lenina, to oni gry o piratach robią. Nóż w plecy ojczyźnie wbijają niczym te Polaczkę emigrującą do Irlandii.

❖ **Mac Abra:** Cóż, ci piraci przy tych drugich, co są w numerze, to i tak mistrzostwo świata.

❖ **Allor:** Jaka reprezentacja, takie mistrzostwa, towarzysze...

❖ **Cormac:** Jaki kraj, taka reprezentacja...

❖ **Qn'ik:** I ta ruda jest ładniejsza od Deppa.

❖ **Smuggler:** Nooo, chociaż cerę ma brzydzą. :)

❖ **gem:** Nowe to samo co zwykle.

Genre: RPG/akcja
Podobne gry: Sea Dogs, serii Port Royale, Sid Meier's Pirates!
Wymagania: Win 98/2K/ME/XP procesor 1.5 GHz, 256 MB RAM, karta graficzna 64 MB
Ocena: 6+
Strona w GDA: 082



Air Conflicts

❖ **Od Pepina:** Najprzyjemniejsza w odbiorze słaba gierka, jaką dotąd recenzowałem. A w ogóle to są samoloty w realiach II wojny. Szazelanina.

❖ **Smuggler:** Całkiem smakowicie wygląda jak na budżetówkę.

❖ **Qn'ik:** Niczym tandetny, brzydki komiks. Gra bardzo słaba, o klasę gorsza choćby od Combat Wings, którego daliśmy w poprzednim numerze. Dla mnie ocena zawyżona o co najmniej półtora punktu.

❖ **Allor:** Kaszanka. Ale kaszanka zasmażona albo z grilla – miniam, palce liżać!

❖ **Mac Abra:** Czemu nie, spróbować można.

❖ **eld:** Wolę kebaba, towarzyszu.

❖ **Czarny Iwan:** Wolę flaczki.

❖ **Hut:** Flaczki? To tak jak Predator.



Genre: szazelanina
Podobne gry: Blazing Angels: Squadrons of WWII.
Wymagania: Win 98/2K/ME/XP + włączony komputer
Ocena: 5+
Strona w GDA: 076

Battle of Britain II: Wings of Victory

❖ **Od Pepina:** Kiepska grafika, mało intuicyjne sterowanie, babole i notoryczne zwisy... Nie wygląda to dobrze. Nawet gdyby solidnie nad nią popracować, byłaby to najwyżej gra przeciętna. Nie sądzę, by komiś, kto ma IŁ-2 Sturmovika, opłacało się wydawać na nią forszę.

❖ **Smuggler:** U mnie się tam jakoś specjalnie nie wieszało... ale co do reszty, to prawdę mów.

❖ **Czarny Iwan:** Wódki mu dać!

❖ **Mac Abra:** Grafika to jak podróż w czasie do 1999.

❖ **eld:** Była kiedyś taka gra, Battle of Britain: Their Finest Hours. Wieki całe temu, jeszcze za czasów III RP. Co nie zmienia faktu, że Their Finest Hours wyprzedza.

❖ **Qn'ik:** Tytuł niczym z różowego filmu...

❖ **Allor:** Tak jak cała masa innych świetnych gier Lucasa... To se nie wracaj...

❖ **Hut:** Kto wie... Lucas rusza do ofensywy i – podobno – stare, dobre czasy mają se „wrócić”.

❖ **gem:** TIE Fighter 2?

❖ **Smuggler:** „Starsza nadzieja”. Albo nie – „Nadzieja starszych”. O przygodach dziadka Obi-Wana.



Genre: symulator
Podobne gry: European Air War; Rowan's Battle of Britain
Wymagania: Win 98/2K/ME/XP procesor 800 MHz, 256 MB RAM, grafika 128 MB
Ocena: 5+
Strona w GDA: 098



Call of Juarez

❖ **Od Qn'ika:** Kawał przyzwoitej, choć bardzo nierównej gry. Rewelacyjna grywalność połowy poziomów jest umniejszana przez mierność reszty i usterki techniczne. Tym niemniej to najlepszy jak do tej pory FPS na Dzikim Zachodzie.

❖ **eld:** Pewnie dlatego, że dopiero (zdaje się) drugi. Jednakowoż to nie coltem, lecz szablą będziemy wyrąbywać granice IV RP towarzysze!!!

❖ **Czarny Iwan:** Co z tego, że gra OK, skoro zwyczajnie się sypie! Grrr!

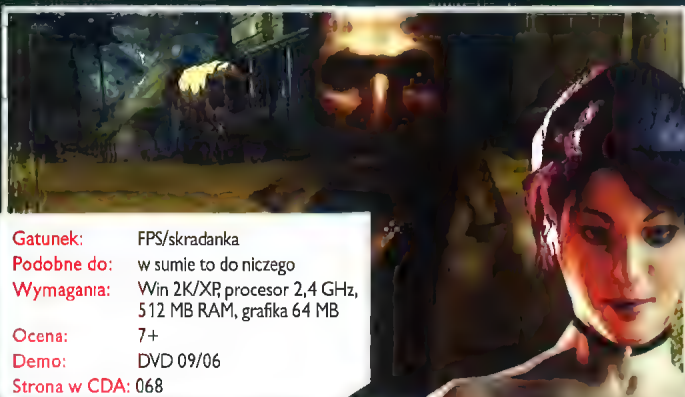
❖ **Mac Abra:** Not bad, not bad. Grało mi się lepiej niż w Chrome'a.

❖ **Smuggler:** Gdyby wywalić etapy z tymi dziećmi, to byłoby naprawdę dobrze...

❖ **Allor:** No i można by się skupić na zmniejszaniu populacji niewiernych Biblii i coltami – po kiego to skradanie!

❖ **Hut:** Żeby można było więcej napisać na pudełku...

❖ **gem:** Tak czy inaczej: nadspodziewanie dobra. Sami zdecydujcie, czy to dobrze, czy źle...



Gatunek: FPS/skradanka
Podobne do: w sumie to do niczego
Wymagania: Win 2K/XP procesor 2,4 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 7+
Demo: DVD 09/06
Strona w CDA: 068

CivCity: Rome

❖ **Od Huta:** Dwie bardzo solidne marki, studia z ogromnym doświadczeniem (i sukcesami) w produkcji gier strategicznych, na bazie dwóch klasycznych tytułów (Civilization i Caesar III) stworzyły przeciętniaka. I jak tu wierzyć solidnym markom?

❖ **Mac Abra:** Czyli mówiąc mętnie, mamy tu przypadek działania – ekhem – antysynergicznego. To z pozdrowieniami dla tych, którzy uważają, że stosujemy w CDA ziomalski język. Oraz dla tych, którzy uważają, że szpanujemy mądrymi słowami.

❖ **Smuggler:** Tłumaczenie na polski. Synergia to jest wtedy, gdy $2 + 2 = 5$ (np. w lekach – dwa składniki w jednej tabletkie działają w sumie mocniej, niż gdyby zażyć je osobno; w matematyce raczej się to nie zdarza. Albo gdy np. kilku słabych piłkarzy tworzy świetną, zgraną drużynę, która wygrywa z silniejszymi. W Polsce obecnie się nie zdarza... :/).

❖ **Allor:** Bo Polska to taki przykład antysynergii – tu $2+2$ to w najlepszym wypadku 3, choć cieszyć się należy, gdy będzie to chociaż 1...

❖ **Qn'ik:** Po ska trzyma się twardo reguł matematycznych. Niektórzy piłkarze są po prostu minusowi.

❖ **gem:** Panowie, leżących się nie kopie. I dajmy już im odpoczywać w pokoju, co?

❖ **CormaC:** Chyba w twoim, bo ja ich do swojego nie wpuszczę.

Gatunek: strategia/ekonomiczna
Podobne do: Caesar III
Wymagania: Win 2K/XP procesor 1,6 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 6
Strona w CDA: 086



Dreamfall

❖ **Od EGM:** Tak to jest, jak większość kasy przeznaczonej na polonizację przeznaczają się (zapewne) na honoraria dla gwiazd ekranu, które na dodatek niespecjalnie się przyłożyły do roboty. Dlatego tłumaczy zatrudniono zapewne już „budżetowych”, a na redakcję/korektę tekstu w ogóle nie starczyło – efektem jest sporo małych, ale jednak wnerwiających potknięć. Ale żeby nie być nieobiektywnym – tłumaczenie ogólnie jest OK. Tyle że wiecie, iż wystarczy do dużego, pysznego dania wrzucić małego, zdechłego karalucha, by jedzącego od razu odrzuciło...

❖ **Mac Abra:** Bierzcie jednak poprawkę na to, że EGM ma wyczułone „tłumaczkowe” ucho i pewnie 80% z was owych potknięć tłumaczy nie wypalię.

Mnie tam, prawdę powiedziawszy, głośniejszy zgryźnięło w uszadzi raz czy dwa i ogólnie w graniu nie przeszkadzało. Alektorki? No, wybitnych kreacji na pewno nie stworzyły: fakt. Ale zrów – mnie to nie przeszkadzało.

❖ **Allor:** Mac coś ostatnio zbyt konformistyczny jest... Walczyć o lepszą Rzeczpospolitą nie chce, na bylejakie przyzwolenie daje... A fe

❖ **CormaC:** Liberal, tłu!

❖ **gem:** I burżuj!

❖ **Mac Abra:** ...A ty masz większą! A w ogóle, to jak pażę na polskich polityków, to dochodzę do wniosku, że wysokie wymagania spełnia tylko... Giertych (a i on tylko dosłownie), zaś reszta może takie wymagania co najwyżej uznać za „wściekły atak na ich partię”.

Gatunek: przygodowa
Podobne do: Najdłuższej Podróży
Wymagania: Win XP, procesor 1,6 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB
Ocena: 6 [polonizacja]
Strona w CDA: 102



Półnagie ogórki!

Na fali modnej walki o moralność, zdrowie psychiczne nieletnich i własną popularność dostało się ostatnio grze horrorowi Dead Rising. Nie zgadzacie się za co. Bo nie była to ani krew, ani latające na wszystkie strony – za przeproszeniem – członki, ani język, ani alkohol. OK, jest to gra brutalna, ale też została sklasyfikowana w Stanach jako Mature 17+. Ostatni skandal wywołało jednak zupełnie co innego. Otóż w jednym ze sklepów bohater może założyć na siebie koszulkę z czarno-białym wizerunkiem kobiety topless. Tego już było niektórym obrońcom moralności za wiele: jak to, nagie piersi w grze dla nieletnich morderców zombiaków? I to na koszulce?! Basta!!!

Ja wiem, że sezon ogórkowy w pełni i różne bzdury na kolumny z newsami trafiają, ale wydawało mi się, że nawet absurd ma jakieś granice... Cóż, myliłem się. No chyba że ktoś będzie mi w stanie wytłumaczyć, co takiego złego w umyśle zdrowego, 17-letniego gracza wywołuje widok kobiety topless na wirtualnej koszulce. Chociaż... skoro golizna automatycznie oznacza 18+, a dowolnie duże pokłady brutalności to co najwyżej 17... Nie mówcie mi tylko, że żyjemy w cywilizacji przedkładającej piękno i życie nad śmierć i zniszczenie...

RETRO-ACTION CDA 12/98



Numer (90 000 nakładu) zawiera standardowe 124 strony, 2 CD i kosztuje okragle 14,99 zł. Na CD daliśmy GT Racing '97, 4 programy użytkowe oraz m.in. demo gry Pył, reklamowanej na okładce jako polski Quake. Kto dziś pamięta tę produkcję?

W zapowiedziach 8 gier (w tym takie hiciory jak Homeworld, X-Wing Alliance czy Descent 3) oraz... coś w rodzaju Encyklopedii Star Wars.

Newsy... Lada dzień pojawi się wyczekiwany od dawna Command & Conquer 2. Uwaga, okazja, można już kupić 14-calowy monitor LCD za jedyne 700 \$, No chyba że wolicie idealnie płaski monitor CRT (maks. 1800 x 1448) za jakieś 10 000 zł.

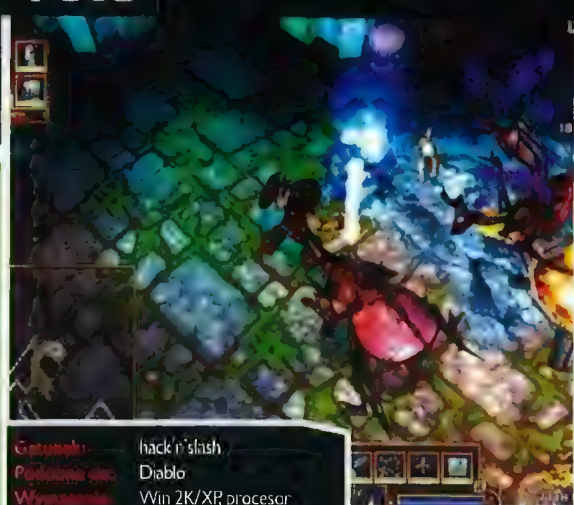
Gracze klną, bo ponoć Quake 3 będzie chodził tylko na maszynach wyposażonych w dwa pracujące równocześnie procesory (na szczęście ktoś bystry przyłożył Carmackowi... zimny kompres na rozpaloną głowę i koleś się z tego szybko wycofał). Eidos kupił studio Crystal Dynamics (Gex, Legacy of Kain) za blisko 50 mln \$, ale to była dla niego pestka, bo wtedy był u szczytu powodzenia. Kto by pomyślał, że za 8 lat nie będzie stać chłopaków, by postawić swe stoisko na targach E3. W sklepach pojawiła się gra Parasite Eve (patrz: Compendium Grozy). Knights and Merchants (recenzowany w tym samym numerze) sprzedaje się na polskim rynku rewelacyjnie. Zeszło aż 8 000 sztuk w ciągu kilku tygodni. Łał. Padła słynna w swoim czasie firma Sir-Tech (twórcy Jagged Alliance i nie tylko). A teraz uważajcie :) – wszystko wskazuje na to, że gra Prey nie ukaże się w zapowiadany

terminie, bo sypie się pracujący nad nią zespół programistów. Opóźnia się też (bez podania powodów) premiera HoM&M 3... oraz Jagged Alliance 2. Zapowiadana jest konwersja Resident Evil 2 oraz następcza Pentiuma II, taktowany (weźcie głębsze oddechy) zegarem 1 GHz!!! Ale póki co Intel wypuszcza PIII z zegarem 450 MHz. (A kto miał PIII-333, czuł się jak panisko...)

Recenzji aż 25, a że to święta, to pojawiło się tam kilka naprawdę godnych uwagi tytułów – bo i SiN (z oblesną Elexis, którą jednak ludzie się wówczas podniecali) – znaczek jakości 9/10, Caesar 3 (9/10), kultowe dla samochodziarzy (niektórych) Grand Prix Legends (znaczek, 9/10), Populous (wielka, acz zapomniana gra: znaczek, 9/10), People's General (łabędzi śpiew turowych strategii, jak się okazało) także zasłużyło na znaczek i dziewczętkę. NHL '99 „tylko” na 9. Shogo (daliśmy to na CD po paru latach) ma i znaczek, i dziewczętkę. To samo Heretic II (j/w), bardzo popularny wówczas cykl. Ufff, spora dawka znaczków i wysokich ocen, teraz już tacy hojni nie jesteśmy... Bo i tylu dobrych gier nie ma.

Dalej są jeszcze Topsy (aż dwie strony), Królestwo Chaosu, tekst o MUD-ach, Scena Komputerowa, Na Luzie, doroczna ankieta, Pomocna Dłoń, wywiad z twórcami gry Nightlong, kilka stron o użytkach, testy sprzętu (taki Matrox w Quake, 800 x 600, wyciągał 25 klatek, konkurencyjny i o połowę droższy Diamond Viper V550 aż 40 – standardowa karta graficzna z okolic '94 mogła wyświetlić z 8-9), no i Action Redaction. Lista przebojów poszła do diabła – i już nie wróciła. :)

Fate



Gatunek: hack'n'slash
Porównanie do: Diablo
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB
Opis: 6+
Strona w CDA: 073

➤ **Od Collidora:** Przy porównaniu z Diablo może i traci nieco na jakości, ale brana jako osobny produkt, na dodatek

zrobiony przez niewielką grupę ludzi – powinna być traktowana z szacunkiem. Przyjemna rzeźnia i farming – czegoż chcieć więcej? Szczególnie jak na WoW a nie ma się kasy, a Diablo się odrobinkę przejadł...

➤ **Smuggler:** No dobra, ale ileż można grać w Diablo?! Toż nawet eldowi się WoW znudził zaledwie po półtora roku... :)

➤ **eld:** Nie tyle znudził, ile dobiła mnie głupota Blizzarda. Oni sprawiają wrażenie, jakby nie wiedzieli, co robi koleś siedzący obok. Są jak polska reprezentacja – banda buraków ciągnąca wózek każdy w swoją stronę.

➤ **Czarny Iwan:** Zazwyczaj ciągną ten wózek w stronę bramki przeciwnika, tyle że ktoś im kółeczka ukradł!

➤ **Allor:** eld najwyczajniej w świecie nieszczęśliwie się zakochał, a jak zauroczenie minęło, przerodziło się w nienawiść. Tak to już przy bezkrytycznym podejściu bywa...

➤ **Hut:** I w miłości też... :-)

➤ **CormaC:** Uuuu, srogie. Ale prawdziwe...

➤ **Alkoholik:** ...a eld jezd nadal gupi. :)

➤ **Qn'ik:** Napijmy się,

➤ **gem:** Do dna. Do spodu.



Depin Krootko

Edytowanie tekstu

Pisząc niniejszy tekst, posługuję się popularnym edytorem tekstu, posiadającym pewne cenne udogodnienie. Mowa tu oczywiście o opcji wylapywania i podkreślenia błędów i literówek, brogostawianiu licealistów pocących się nad wypracowaniem, studentów tworzących prace magisterskie oraz leniwych redaktorów prasowych.

Sęk w tym, iż udogodnienie to bywa – socie zawodne, przez co lepiej traktować je ze sporą dozą nieufności i nie wylapywać

pochopnie samodzielnego myślenia. Pamiętam, jak jedna z pierwszych wersji mojego ulubionego edytora tekstu podkreślała nagminnie słowo „pyta”, najwyraźniej mając je za wyraz niecenzuralny. Były to wszakże pierwsze kroki znanego producenta oprogramowania na polskim rynku, toteż mogłem wybaczyć mu takie drobne potknięcia. Niestety czas mija, zaś firma mimo poczynienia widocznych postępów nadal wykazuje potężną niekonsekwencję.

Dlaczego słowo „punktor”, którego autorzy polskiej wersji programu uży-

wają nagminnie, objaśniając różne zagadnienia w oknie pomocy, uznawane jest za nieprawidłowe, gdy ja osobiście posłużę się nim w tekście? Inny ciekawy przykład biegłości językowej to występujący w elektronicznej instrukcji zwrot „edytowanie tekstu”. Może to i poprawna forma, głowy nie dam, należałoby spytać profesora Bralczyka. Powiedzieć jednak sami, czy „edycja” nie brzmi ładniej i naturalniej? Może im chodziło o randkę z Edytą albo zapędzenie wyżej wspomnianej damy do pracy z tekstem? Czort wie, co ma oznaczać to „edytowanie”...

Ale to jeszcze nic przy prawdziwym dwujęzycznym mistrzostwie świata, na które natrafłem przekopując się przez dziesiątki rozwijanych menu. „Opentące” – oto istny Mount Everest polszczyzny, o którą tak skrzętnie dba moduł sprawdzania pisowni. Czyż przed wypuszczeniem na rynek polskiej wersji programu nie można było posłużyć się własnym wynalazkiem? Już wiesz, o jakiej aplikacji mówię? Nie? A spróbuj no tylko, nieokreślony oszołomie, napisać wyraz „Word” z małej litery – program najpewniej od razu ci to wytknie i poprawi. Cóż za brak szacunku, ignorancie!

❖ **Od Huta:** Czaaaaad! FlatOut 2 to (potwierdzone przez Allora i Qn'ika) najlepsza ściganka na PC. Ma świetnie wyważony model jazdy, fantastyczną oprawę graficzną, z którą niemal bezbłędnie komponuje się wyjątkowy model fizyki oraz kraksy, jakich na PC nie oferuje żadna inna samochodówka. Fantastyczna gra!

❖ **Czarny Iwan:** Ajaj, kraksy! Twarz wbita w deskę rozdzielczą, jelita okręcone wokół kierownicy. Po prostu miód!

❖ **eld:** Mam nadzieję, że towarzyszu minister Ziobro wkrótce będzie odbierał prawo jazdy wszystkim grającym w ściganki. Odgier to tylko krok w kierunku kieliszka, a alkohol to śmierć na drodze!!!

❖ **Mac Abra:** Dziwna sprawa, bo ja jakoś entuzjazmu, który aż kipi w Hucie, do owej

gry w sobie wzbudzić nie mogłem. Najwyraźniej nie czuję tego bluesa. Było fajnie... i tylko fajnie. Dla mnie raczej 7-7+.

❖ **CormaC:** Gra, w której pojawia się utwór Megadeth, nie może być zła. Zespół Mustaine'a to nie Metallica (serdeczne pozdrowienia dla jej fanów, zwłaszcza tych zaślepionych – bomby i pogroźki przyjmuję w piątki) – nie sprzedaje się każdemu. :)

❖ **Allor:** A ja tam się od dywagacji odetnę (ciach), za to potwierdzę słowa Huta: lepszej ściganki (co należy rozumieć jako: „zręcznościowej samochodówki”) na PC nie ma!

❖ **Qn'ik:** To dodam jeszcze, że bardziej popapraną samochodówkę też nigdy nie było. Destruction Derby przy nowym FlatOutcie to grzeczna zabawa.

❖ **gem:** 3s: świetna śfińska ściganka.



Gatunek:	ściganka
Platforma:	FlatOut, Crashday, konsolowej serii Burnout
Wymagania:	Win 2K/XP, procesor 2 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB
Cena:	9
Strona WWW:	094

Galactic Civilizations II: Władcy Strachu

Gatunek: kosmiczne 4X
Podobne do: poprzedniego GalCiv
Wymagania: Win 98/ME/2K/XP, procesor 800 MHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB
Cena: 7 [polonizacja]
Strona WWW: 104



❖ **Od Allora:** Tak sobie przetłumaczona instrukcja, skaszaniony plakat z „drzewkiem technologicznym”, ale samą grę przełożono poprawnie, ba, w wielu miejscach nawet z jajem! Moja rada: grę kupić i się nią cieszyć, a instrukcję o...puścić.

❖ **Mac Abra:** Zgrzyta, zgrzyta, ale jedzie... a to najważniejsze. Azgrzyty, choć dokuczliwe, w samej jeździe nie przeszkadzają.

❖ **Czarny Iwan:** Z jajem to żurek, mości Allorze.

❖ **eld:** Albo barszcz ukraiński, towarzyszu.

❖ **Alkoholik:** Rżórek żondzi!

❖ **Allor:** Nieważnie – i żurek, i barszcz bardzo lubię. Władców Strachu również.

❖ **Hut:** A pomidorowa? Coż pomidorowa? Żądamy prominentnego miejsca dla pomidorowej!

❖ **Qn'ik:** Nie masz zupy nad grzybowa! Grzybowa to potęga!

❖ **gem:** Rosół potęgą jest i basta!

❖ **Smuggler:** Wszystkie mogą czosnkowej (pro-wansalskiej) tyżkę wyliczać.

Ghost Recon Advanced Warfighter

❖ **Od Allora:** Spolszczenie całkiem niezłe, w sam raz na 7. Jest tylko jedno „ale”: ze względu na brak polskiej wersji ostatniego patcha multi jest bezużyteczny! Od ponad miesiąca!!!

❖ **Smuggler:** Zaiste, zagranie z gatunku „bykiem w żółdek” – mówę odbiera.

❖ **CormaC:** Teraz to się nazywa „z Zidane'a”, a nie „z byka”. :)

❖ **eld:** Towarzyszu, raczej „jak Sztajnbach wystaw”.

❖ **Czarny Iwan:** I już pan jest w gazetce opisany jako kartofel prosię bardzo!

❖ **Mac Abra:** Mnie tam mu ti wisi, więc dodam do oceny ze dwa punkty, bo mi tam nic specjalnie nie przeszkadzało w GRAVaniu. :)

❖ **gem:** Single jest dla lamerów ze słabym refleksem. :)

❖ **Mac Abra:** No przeca mówię, że wolę single. Głuchy, czy jak? BTW: za miesiąc same kaszanki będziesz recenzował.

❖ **Allor:** A, a tak na marginesie dodam, że obecnie jest już dostępny kolejny patch. Do wersji angielskiej rzecz jasna...

Gatunek: taktyczny FPS
Podobne do: innych Ghost Reconów
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 2 GHz, 1 GB RAM, grafika 128 MB
Cena: 7 [polonizacja]
Strona WWW: 106



MacAbreski

Nasz kRAJ?

Tak sobie człowiek egzystuje, pchając przez kolejne dni swoje taczki, i nawet nie wie gdzie. Do tej pory myślałem, że żyję w Polsce – kraju raczej biednym, ze sporym bezrobociem. Kraju, z którego kto może wieje tam, gdzie jest normalniej – tam, gdzie za minimalną stawką można żyć (a nie tylko przeżyć), a za przeciętną pensję można czegoś się dorobić. Zaś włączając TV na serwis informacyjny, nie ma się uczucia lekkiego ściskania w dolku pt. „co ONI znowu, cholera, wymyślą”. Kraju, który żyje swą pokreconą przeszłością, a święto narodowe (odrodzenia!) obchodzi w klimatach Święta Zmarłych. Gdzie w lecie jest za gorąco, w zimie za zimno, jesienią depresyjnie, a wiosny nie ma ostatnio wcale. Zresztą, co ja wam będę mówił – wy też tu mieszkacie.

Ale okazuje się, że to wszystko halucynacja, zapewne wywołana przez gejów, czyli pedofilów (albo – co gorsza – samego Jurka Owsiaka). Bo prawda jest przecież inna. Bo oto tu jest najniższa inflacja w Europie*, wzrost produkcji o 19%, my czujemy się bezpiecznie(j), stać nas na więcej... itd. Nic, tylko zaprosić Angoli i „Ajrysów”, żeby olali swe smutne, biedne, pogrążone w marazmie i narkomanii rodzinne kąty i emigrowali do tego (k)raju na ziemi.

Ja oczywiście rozumiem, że reklama nie sprzedaje produktu, tylko marzenia, i nie po to jest, by pokazywać prawdę, a ją upiększać – ale przepraszam, to trzeba robić umiejętnie, a nie tak słodzić na potęgę i robić pranie mózgu bez namaczania, ale z impetem w głębi(y). A do tego mam niemiłe – za przeproszeniem – asocjacje. Bo coś mi takowe hiperoptymistyczne pienia przypominają... Kiedyś było „budujemy drugą Polskę”, teraz „tworzymy czwartą RP”. Wtedy i teraz „Polska rośnie w siłę, a ludziom żyje się dostatniej”. Kiedyś „Polak potrafi”, teraz „Obywatel IV RP” (który, nie wiedząc czemu, nie chce pokazać swej twarzy). Jakby znajome, a niemiłe nutki wracają, tylko zamiast GIERka jest GIERtych. Ciekawe, kiedy się dowiemy, że znów jesteśmy 10 potęgą przemysłową świata. I co będzie, jak się znów okaże, że jednak wcale nie?

* to głównie zasługa polityki pana, który „musi odejść”, jak zgodnie twierdzą koalicjanci, bo strasznie kwitnącą gospodarkę Polski rozłożył i prawie nigdy nie miał racji, choć sądził, że miał. Ale, naturalnie, jego osiągnięciami pochwalić się można. W rewanżu obciążą się go naszymi błędami (tzn. że to efekt JEGO polityki). A ciemny naród to kupi, a jakże. Jak zawsze.

Hard Truck Tycoon



Gatunek: ekonomiczna (tycoon)
Podobne do: wszystkich innych tycoonów średniej klasy
Wymagania: Win 98/ME/2K/XP procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena: 4+
Strona w CDA: 078

❖ **Od Piotra Surmiaka:** Bardzo złożona symulacja ekonomiczna, opakowana w grafikę i dźwięk z czasów niemowlęstwa CD-Action. Do tego sterowanie potrafiłoby doprowadzić do furii leniwa albo i mumię Tutenchamona, a w samej grze nie ma niczego, czego wcześniej już by gdzieś nie było.

❖ **Mac Abra:** Jak mnie już najdzie dzika chęć na „tąkinowanie”, to włączę se prehistoryczne Capitalism. Taniej wyjdzie, a i chyba ładniej wygląda niż to coś.

❖ **Smuggler:** W ogóle zauważyłem ostatnio jakiś dziwny trend do robienia niskobudżetowych tycoonów. Zapewne dlatego, że nie trzeba się wykoścować na dobrych grafikach, a mechanizmy ekonomiczne (uproszczone!) łatwo przelożyć na algorytmy komputerowe.

❖ **Mac Abra:** Tja, tylko to coś sprzedają za 60 zł. Za 10-15 mógłbym się zastanowić. Albo jakby na jakimś coverze dali, to bym pograł. Ale za 6 dych...

❖ **eld:** Albo 6 kebabów.

❖ **Allor:** Albo 2 super pizze, ewentualnie 2 Far Cry'e z hakiem...

❖ **Qn'rik:** 60 zł! Ile to będzie w grzybowej?

❖ **gem:** Zależy, jakie grzyby.

Kozacy II: Bitwa o Europę

Gatunek: RTS
Podobne do: Kozacy II: Wojny Napoleońskie, American Conquest: Divided Nation
Wymagania: procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 6
Strona w CDA: 080

❖ **Od Pepina:** BoE ma szczęście jest samodzielny dodatkiem, dlatego ktoś, kto nigdy nie grał w Kozaków II, może go sobie kupić i cieszyć się nim naprawdę bardzo długo, tak jak ja świetnie się bawiłem z wersją podstawową. Wątpię jednak, czy obudzi zapal w strategach zapamiętych w poprzednich Wojnach Napoleońskich.

❖ **eld:** Kozacy jakos nigdy mnie nie podniecali, więc nie sędzę, by bawiła mnie podstawka. To pisałem ja, towarzysze eld.

❖ **Smuggler:** A Gruzini czy Czerkiesi się podniecają? :)

❖ **Czarny Iwan:** Dziękujemy towarzyszu za tę wyczerpującą odpowiedź. A teraz proszę oddać czerwoną książeczkę i udać się do najbliższego wagonu bydlęcego odjeżdżającego w stronę...

❖ **Mac Abra:** Przypomnę słynną definicję Kozaków z francuskiej encyklopedii z lat 20. tamtego wieku: „Wojownicy płomiej rosyjskie, i zuchają się na wroga z okrzykiem „jab twoju mat!” [w oryginale „jab twoi mat”], co oznacza po rosyjsku „Bóg jest z nami!”

❖ **Allor:** Niemal równie dobrze jak nasza słynna odporność na trucizny (w końcu w jakiejś tam definicji śmiertelnej dawki alkoholu było, że nie dotyczy Polaków i badające Rosjan).

❖ **gem:** Dorzuciłbym jeszcze Skandynawów i Finczyków z Finlandii choćby.

❖ **Mac Abra:** No i nie kłamał. Rekord Polski to chyba 10 promili (1‰!), podczas gdy normalny człowiek przekręca się przy dawce o połowę mniejszej.

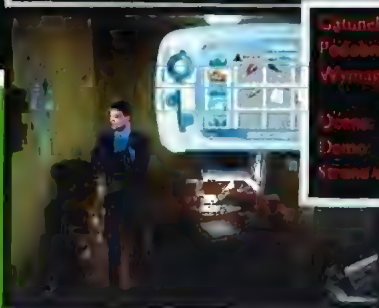
E. Siekiera Eclipse

„Rose, matka umierającej Sharon [od kiedy to była umierająca?], jedyną szansę na uratowanie życia córki widzi w desperackiej wyprawie do Silent Hill, tajemniczej wioski [jakiej znowu wioski?], w której mieszka znany uzdrowiciel [uzdrowiciel? Litosi!!!]. Nie przypuszcza, że w tej mrocznej, wyludnionej wiosce zamieszkałej przez żywe cienie (...) [No to jak w końcu – wyludnionej czy zamieszkałej?!!!]”

Pewnie i tak nie uwierzycie, ale wam powiem. Ten bełkot to fragment oficjalnego opisu adaptacji Silent Hill na jednym z największych filmowych portali w Polsce. Z litosi nie wspomnę na którym, choć w głębi serca uważam, że tak rągają niekompetencje powinno się piętnować. Czy autor upadł na głowę? Dopadła biedaka amnezja? Chwilowe zaciemnienie? A może po prostu pijany był i poszedł na żywioł? Nie wiem i nie bardzo mnie to obchodzi. Fakt są takie, że wartygodność portalu, który zamieszcza takie brednie, leci na łeb na szyję i już na ten przykład nigdy nie zaczerpnę z ich stron żadnej informacji. Podobnych osób będzie zapewne więcej. To jest zera, panowie. Równie dobrze mogliście poprosić o sroczenie tego krótkiego opisu jednego z miłośników nam parujących polityków. Poziom kompetencji i znajomości tematu byłby zapewne podobny.

w mawiasach kwadratowych oczywiście moje wtrącenia

Law & Order: Criminal Intent



Gatunek: przygodowa
Podobna do: innych przygódówek z tej serii
Wymagania: Win 2K/XP procesor 800 MHz, 128 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 7
Demo: DVD 10/06
Strona w CDA: 084

❖ **Od EGM:** Po raz kolejny przygodówka na podstawie najwyraźniej kultowego za wielką wodą serialu „Law & Order”. Tak jak wszystkie gry z tej serii, bazu-

je na postaciach wykreowanych w filmie i dowodzi, że praca policjanta z wydziału zabójstw (wbrew pozorom i filmom akcji) nudna jest jak cholera. Fajerwerków graficznych nie oczekujcie, ale ieb nierzaz trzeba będzie nieźle wyteńczyć. Jak lubicie czytać kryminały, to i pograć możecie. Choć prywatnie jednak polecam książki Chandlera, a „Law & Order” można obejrzeć w telewizji...

❖ **Smuggler:** Skoro już o kryminałach Chandlera, to polecam „Żegnaj laleczko” albo „Wielki sen”. I raczę zwrócić uwagę na odzywki głównego bohatera. Boskie wręcz są!

❖ **Mac Abra:** Próbowałem oglądać „L&O”, ale jakoś mnie do siebie nie przekonał. Nie to co druga odsłona „24 godzin”.

❖ **eld:** Grałem w demo. Niezbyt długo. I – jak z każdą przygodówką – odrzuciło mnie.

❖ **Allor:** Niezbyt długo się zastanawiałem, czy zagrać w demo. I dobrze, nie odrzuciło mnie. Bo... nie zagrałem.

❖ **Mac Abra:** Nie rozumiem, czemu zawsze udajecie, że nie lubicie przygódówek. Chyba żeby wpienić EGM. :)

❖ **Hut:** A gdyby to był np. Detektyw Rutkowski: Kryminalne Intencje. To by było, co? Pomyśl dla CD-Projektu. :-)

❖ **gem:** Albo Zatrzymany Krzysztof R.: Nośił Wilk Razy Kilka...

Prosto w krocze

Czerwony diabeł

Towarzysze! Nie ma litości, będzie o piłce. Transfer Tomka Kuszczaka do Manchesteru United przyszedł z mieszanymi uczuciami. Moją ulubioną i najlepszą polską bramkarza przechodzi do klubu, którego nie cierpię od zarania dziejów (moich, nie układu). Jednak groza całej sytuacji dotarła do mnie po lekturze prasy. Kuszczak tym transferem zamknął sobie drzwi do kadry na dobre! Nie chodzi o to, że ma być z początku zmiennikiem van der Saara. „Homoroid”. Dudek też siedzi od dawna na ławce, a w reprezentacji gra. (Na marginesie, dlaczego nie lubię Dudka? Sprawa charakteru. Od przeszło roku tylko biega po polskich mediach i żali się, jaki to niedobry jest Benitez. Kto widział choć jeden mecz Liverpoolu, ten wie, czemu gra Reina. Kto widział skąd, ten wie, że Benitez ma 4 bramkarzy i Dudka by z chęcią wypuścił ze składu. Natomiast Kuszczak zaskrajował i zaraz zmienił klub. Mówi też mediom „Przyszedłem do MU grać!”, Widzicie subtelną różnicę?!) Sedno sprawy tkwi w tym, że Tomek stał się CZERWONY DIABŁEM! Nie dość, że czerwony, to jeszcze diabeł! :). Tak, teraz każdy dumny obywatel IV RP może wstać, uderzyć pięścią w stół i powiedzieć dobieśnie: „Czerwonym diablom mówimy stanowcze i kategorycznie NIE!”

Ale jest też dobra wiadomość. W lidze polskiej nadechdzą lepsze czasy. Dzięki lustracji ligowej szarżyzny oraz przekazaniu klubów w ręce ludzi spoza układu (patrz: Zagłębie Lubin i kilka mniejszych klubików) będzie lepiej. Już niedługo mistrzostwo Polski będzie zdobywać się tak jak za starych, dobrych czasów świetności polskiej piłki.

Towarzyszu premierze, melduję, że górniczy groźą strajkiem!

Zadzwonię do PZPN i powiem, że mistrzem ma być Górnik Zabrze.

PS KUBICA AAAAAAAAA!!!!!! i więcej na www.myspace.com/tmb88

PS 2 Krótki aneks do mojego felietonu, w którym kipieł z ministra Romka. To było przed amnestią matularną (czy nie powinna ona obejmować pięć pokoleń wstecz?) oraz wprowadzeniem mundurków („brunatnych!”). Potym wyczytnie mała taką propozycję. Odpalcie sobie DVD z „Misiem” i odszukajcie przylgupa śpiącego. „Jestem wesoły Romek”. Słodkie, prawda?

– hemoroidy robią się często od długiego i systematycznego siedzenia na tyłku.

A man wearing a white t-shirt and dark pants stands in the center of a dimly lit room. He is facing the camera. The room appears to be a workshop or garage, with various items and equipment visible in the background. A bright doorway is open behind him, creating a strong backlight effect. The floor is light-colored and shows some wear. To the right, there is a yellow object, possibly a piece of equipment or a container. The overall atmosphere is gritty and industrial.

✎ **Od elda:** Ciężko coś dobrego napisać o Neverend. Gra wygląda koszmarnie, a grywalność jest na podobnym poziomie. Jest z tysiąc innych, lepszych erpegów.

- Smuggler: Jak jest po słowacku (język autorów gry) „kaszanka”?
- Mac Abra: Jecynie, co się leciutko – leciutko! – broni w tej grze, to grafika.
- Allor: Taaa, na screenach... Bo na żywo to kaszanka jest w każdym calu...
- Qn'ik: Sezon ogórkowy, nie ma co. Ale ja np. ogórkową cenię prawie tak wysoko jak grzybową...
- gem: Cebulanka y Grzanka, panie Qn'ix.
- Qn'ik: Ogemabellaczikcziksie, pójdź w me ramiona!
- Mac Abra: Nie ma jak cebulowa z grzankami.
- Smuggler: Tak, o ile nie ma pod ręką czosnkowej. Kurczę, chyba w następnym miesiącu podam jej przepis – to jedyna zupa, która się je rekoma i gryzie (tak!!!!). A pyszna, że hej!

Używaj mądrze, mocy którą
cię obdarowałem

◀ Od Siekiery: Polonizacja dosłownie pęcznieje od całej masy drobnych literówek, potknięć i mniej lub bardziej rażących baboli. Do tego ta cena. Na szczęście polonizację w ogóle można olać, gdyż dołączono ją w formie instalowanego oddzielnego patcha.

- **Czarny Iwan:** Nie rozumiem, jak można sprzedawać tak niedopracowany produkt. Od czego są testerzy.
- **eld:** Poiscy testerzy zbierają kartofle w Anglii.
- **Mac Abra:** No, w takiej grze wystarczy, żeby polonizacja nie przeszkadzała... i plan minimum został wykonany.
- **Smuggler:** Jakiś ten miesiąc nie był dobry dla polonizatorów. Może z winy upałów w lipcu, gdy dla maczom i korekcie słoneczko wypalało umiejętności?
- **Allor:** Pręcej truskawki ch wymiotły. Albo runo leśne.
- **Smuggler:** Wymiotły to można mieć po wielu różnych rzeczach.
- **Hut:** No właśnie... Te grzybki to nie były pieczarki...
- **Qn'ik:** Oczywiście, że nie! Pieczarkowa to zupełnie coś innego niż zupa z suszonych prawdziwków...
- **gem:** Tymczasem zaś wciąż jeszcze żywny się ogórami...
- **Mac Abra:** Mogę dla odmiany zaofiarować wam kij i marchewkę. Z naciskiem na kij.

**DOBRA
NUTA**

Ostatnia Dobra Huta ukazała się dwa numery temu – pisałem wtedy o długonogich urokach lata. W poprzednim miesiącu tak byłem nimi zajęty, że na ten miniaturowy tekścik zabrakło czasu, teraz zaś znowu wracam do tego samego tematu. Przynajmniej w pewnym sensie – znowu bęczynach, choć tym razem muzykalnych. W tym czasie kończąc się już niemal już można było usłyszeć w moich słuchawkach nagrane przez panie. Pierwszy um „Allright, still” laski nagrywającej nimen Lily Allen. Laska to dobra nazwa która łączy z ziomalską zadziornością tym wdziękiem najnowsze brzmienia z językiem z Wysp Bytyjskich. Na jej plim broken beat oraz sympatyczne teksty i imi miejsce. Może i pachnie to troszkę otlwi i nagrany z pazurem. Polecam! Laski, a panny – trzy dziewczyny z zespołu the Pippetes” to album wyjątkowy – r i nawiązującym do tradycji żeńskich zespoł i piesi. Współczesne teksty zestawia i kta to mieszanina prawdziwie wybuch i rki, przy której tak dobrze pisałoby mi i rch krzakach.

[illegible]

Kto to powiedział i kiedy? Eid na dzień dobry? Mac Abra, jak nawalił ekspozycję do kawy w środku deadline'u? (A nawalił...) Nieeee, to spokojny na co dzień Qn ik grał w bójki Path of Hero. A wy wiecie, że ta nasza praca to młód i orzeszki i nie stresują? Hm

On "ikzodni" się powołał to troszku po łacinie (dla niektórych - błąd, przywa = „curva”).
Wzrogiatło było w nowopolskim

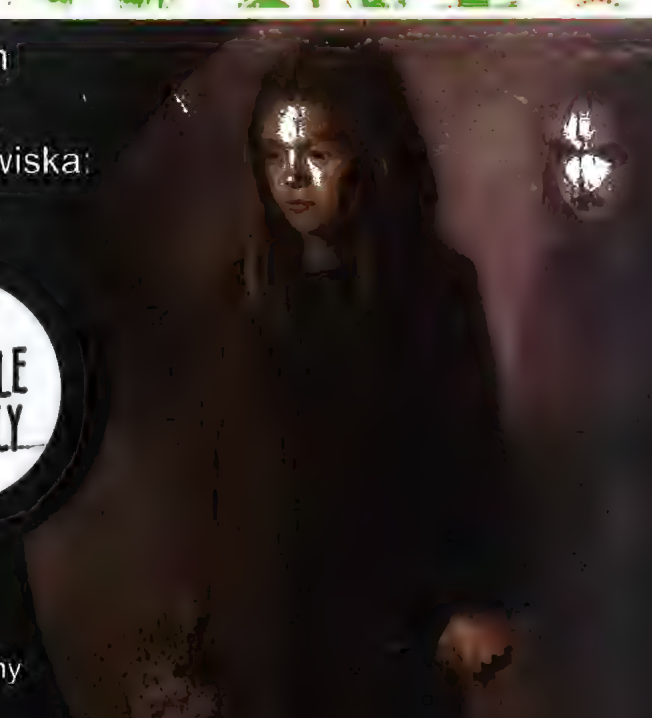
Pilnie poszukujemy osób na następujące stanowiska:

- **gameplay programmer**
- **engine/renderer programmer**

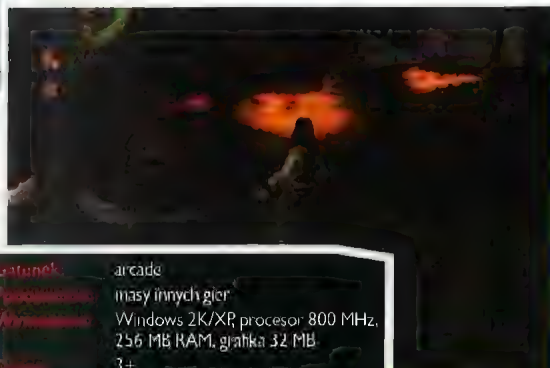
- animator



UWAGA: Praca tylko i wyłącznie na miejscu w Warszawie.
Stawiamy wysokie wymagania, ale jeszcze więcej oferujemy:
CV (plus ewentualnie list motywacyjny) oraz próbki prac prosimy
przysłać na adres jobs@peoplecanfly.com



Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow



Gatunek: arcade
Podobne do: masy innych gier
Wymagania: Windows 2K/XP, procesor 800 MHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena: 3+
Strona w CDA: 074

■ **Od CormaCa:** Gra robiona na kolanie wokół licencji oraz ze zwolnienia na użycie wizerunku i głosu Deppa. Pomysł na fabułę był niezły, ale cała reszta wzbudza litość. Prostactwo, brzydka i nużąca siekanka bez krzty uroku.

■ **Qn'ik:** Pograłem chwilę i z ulgą wyłączyłem. Polecam sterowanie klawiaturą – zwłaszcza w momentach, kiedy trzeba kręcić analogową galką...

■ **Mac Abra:** Czyli standard – „robimy byle co, byle miało tytuł filmu, frejzerzy i tak kupią”.

■ **Smuggler:** Los gry „ET” z lat 80. niczego ich nie nauczył...

■ **eld:** Los kogo? Enemy Territory? Swoją drogą wbrew temu, co mówię, film jest wybitny. Od wieków się tak nie uśmiele jak na Piratach 2, do tego jest bardzo dobrze zrealizowany, a muzyka Zimmera zabija.

■ **Smuggler:** Nie, gry z tym kosmitą, co chciał „phone home”... Atari ponoć zakupiła na pustyni kilkadziesiąt tysięcy pudełek z nią, bo była tak koszmarna, że nikt jej nie chciał kupować.

■ **Allor:** A od tego czasu pustynię musieli powiększyć...

■ **Hut:** Powiększają cały czas... Globalne ocieplenie itd. Może to spisek producentów słabych gier?

■ **Mac Abra:** Szkoda, że tego patentu z zakopywaniem nie można do polityków zastosować.

■ **gem:** Zgadza się z eldem – muzyka jest dobra. Cała reszta jednak to tylko nowe pomysły dla parku tematycznego „Piraci z Karaibów” w Disneylandzie.

SpellForce 2: Czas Mrocznych Wojen



Gatunek: RPG/RTS
Podobne do: SpellForce
Wymagania: Win XP/2K, procesor 1.4GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB
Ocena: 5 [polonizacja]
Strona w CDA: 106

■ **Od elda:** Gra jest wybitna, do tego ładnie wyciana, ale... po pierwsze, niektóre fragmenty gry przetłumaczono kontrowersyjnie (Balladyna??), po drugie, grać się nie da ze względu na jakiś błąd w kodzie (zabkuje jak diabli!) i wreszcie po trzecie zrabano czcionki w rozdzielczościach nnych niż 1024 x 768. Czekamy na patcha!

■ **Mac Abra:** Uuuu... to dali chłopaki ciała. Dopóki nie wyjdzie patch na to żabkowanie, lepiej nie kupować. Byki polonizacji znieść można, ale 5 fps to już przesada.

■ **CormaC:** Ta Balladyna to może nawet jest trochę sensowna – w oryginale nazywała się Nightsong. Song –> piosenka –> ballada –> Balladyna. :)

■ **Allor:** Brawo! Niech nam żyje redakcyjny Szerlok! Hip, hip – hurra!

■ **Qn'ik:** Smg rzucił lepszą i jeszcze bardziej adekwatną propozycję: Serenada.

■ **Smuggler:** Bo to nocna piosenka była.

■ **gem:** Nawet Kołysanka brzmiałaby lepiej. Kto by nie chciał, by do snu utulała go taka elfka...

■ **Mac Abra:** Akurat bym spał wtedy! :)

■ **Qn'ik:** Z ostatniej chwili! Jest patch, gra z nim działa już bardzo dobrze!

Starship Troopers PL

Gatunek: FPS
Podobne do: Serious Sam
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB
Ocena: 7 [polonizacja]
Strona w CDA: 104

■ **Od Sieklery:** Trywialna, na dłuższą metę nieco męcząca sieczka w stylu Serious Sama. Nie najgorzej spolszczona, do kupienia za grosze.

■ **eld:** Jak męcząca? Towarzysz Iwan grał w nią z takim zapalem, że zapomniał o zebraniu bojówki MW (miał wystąpić jako kombatanat wspominający cud nad Wisłą).

■ **Czarny Iwan:** Jak dla mnie gra była całkiem niezła. Dobrze zrobiona sieczkarnia, ale przecież tego właśnie oczekuje się po takim tytule.

■ **Mac Abra:** Ale po kiego spolszczać gry, w których fabułę streszcza się w 3 zdaniach, a briefingi w „zabij wszystko, co ma więcej jak dwie nogi”? Tym niemniej: spolszczenie jest OK.

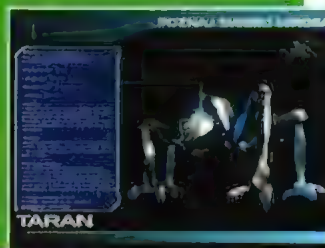
■ **gem:** A nawet, by uniknąć niepolitycznych sformułowań, dobre.

■ **Allor:** A widzisz – na takich grach nabija się punkty za dobre spolszczenia, co można wykorzystać, jak się firma potknie na czymś bardziej ambitnym.

■ **Qn'ik:** ...poza tym warto zlokalizować, by sprzedawać taniej.

■ **Mac Abra:** No fakt, o tym nie pomyślałem. Ciekawy

przykład pozornej sprzeczności: wydać sporo kasy po to, żeby grę sprzedawać taniej...



Red Orchestra: Ostfront 41-45

■ **Od Huta:** Porządny sieciowy shooter, którego istnienie komercyjna premiera świadczy o tym, że marzenia (w tym wypadku moddersów i rabinających Unreal) warto realizować. Gra się bardzo dobrze, pod jednym wszakże warunkiem – trzeba być graczem, który przed kłódną realizm nad wygodę rozgrywki. Jeśli chcesz się przekonać, ile widzieli czołgisi w czasie II wojny światowej (a wiele nie widzieli) – zainstaluj Czerwoną Orkiestrę.

■ **Czarny Iwan:** Niestety przedkładał wygodę.

■ **eld:** Hm... z tego, co widziałem, to jednak mocno średnio. Są lepsze sieciowe FPS-y. Ale słyszałem, że pracują nad dodatkiem Red Kartofel: Poland 2006.

■ **Smuggler:** Sieciowy... No tak. Neeext.

■ **Mac Abra:** Na szczęście nie grozi nam epidemia „ete-lozy”, bo tylko Hut się podnieca.

■ **Allor:** Spoko, spoko – niedługo premiera dodatku do WoWa: P

■ **Qn'ik:** Która zmieni tylko tyle, że zrezygnujecie już nie tylko z pracy, ale też jedzenia i snu?

■ **CormaC:** To w tę denną grę ktoś jeszcze gra? P

■ **gem:** Znaczący wycie? Tak. lubię czasem zrobić sobie krótką przerwę od WoWa.

■ **Mac Abra:** Z kim ja muszę pracować...

Gatunek: sieciowy FPS
Podobne do: Battlefield 1942 i dodatków
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 1,4 GHz, 256 MB RAM, karta graficzna 64 MB
Ocena: 8
Strona w CDA: 088

Hippo-kryzja

Właśnie obejrzałem sobie w Wiadomościach informację o tym, że sfrustrowany dżokej, którego zrzucił podczas wyścigów koń, wałnął go „z Zidane'a”, czyli krótko mówiąc „z bańki”. Aj-jaj-jaj, jaki się krzyk o to podniósł! Oburzali się miłośnicy zwierząt, komentatorzy sportowi itd. Nawet w TV to pokazali.

I żeby była jasność – jestem jak najbardziej za tym, by karać (i to naprawdę ostro) tych, co zwierzęta dręczą. Ale na miły Bóg – tutaj już paranoja się robi. Bo wiecie, co ten dżokej trzymał cały czas w ręce? Bat. Długi bodaj na 60 cm – sprawdziłem kiedyś, bo miałem czas, że uczyłem się jeździć konno – cholernie efektywny. Tzn. jak się raz tym z ciekawości chlaskałem po nodze (przez spodnie), to mało z owych spodni nie wyskoczyłem, a co przy tym mówiłem, to nie powtórzę. Bo wstydy. A siną pręgę miałem przez tydzień.

Oburzonym miłośnikom zwierząt najwyraźniej nie przeszkadza ten bat i użytek, jaki dżokeje z nich robią w czasie wyścigów. A kto widział raz takie wyścigi, ten wie, że niemiłosiernie nimi okładają swe wierzchowce. (Nie napiszę, że „biją konie”, nie.) I to czasem przez dobre paręnaście sekund i dłużej. W języku komentatorów to się nazywa: „pobudzają wierzchowca”. (Podobnie jak myśliwi „pozyskują zwierzynę”, żołnierze „eliminują siły przeciwnika”, a kaci „wykonują prawomocny

wyrok sądu”). Co do mnie, wolalbym dwa razy z rzędu dostać z bańki od owego dżokeja (tym bardziej że było widać, iż nie uderzał siłnie. ot, po prostu objaw frustracji), niż raz tym batem po zadzie.

Jak rozumiem, zwierzęta można więc publicznie katować, ale tylko zgodnie z przepisami. Stąd okrutna chłosta jest OK, ale już spontaniczna reakcja – nie. To prawie tak, jakby komuś, kto dokonuje publicznie ćwiartowania skazańca, wymierzyć grzywnę za to, że (przed ćwiartowaniem) pstryknął go w nos. Za co kara? Ano za bestialskie pastwienie się nad bezbroną ofiarą!

Swoją drogą, ilość czasu, jaką poświęcono „zbańkowaniu” konia, była niewiele mniejsza niż ta przeznaczona na informację o jakimś zamachu, w którym zginęło – ale gdzieś tam w Indiach, więc kogo to obchodzi – paru-nastu Hindusów czy innych Pakistańczyków. (Kto by ich tam, panie, rozróżniał. Może to zresztą byli Afgańczycy? Albo Irakijczycy?) Fajnie wiedzieć, że bańka w koński łeb jest dla naszej TV równoważna życiu paru-nastu ludzi. No, ja wiem – ludzie giną codziennie. Kogo to obchodzi, szczególnie że to daleko od nas i do tego jakieś brudasy innej wiary. Ale przy-waleniui koniowi z byka przez człowieka, oooo – to jest news!



He shoots, He scores!

6-Quad Goal!

Wybór
GRACZY!

CD-ACTION

PC Format

www.gigabyte.pl

Wygraj prenumeratę CD Action lub PC Format!
Dowiedz się więcej na www.gigabyte.pl!

Seria GIGABYTE 6-Quad GA-965P-DQ6

Zwiększona trwałość

Windows
VISTA
Ready



Intel® P965 + ICH8R Chipset

- Obsługa procesorów Intel® Core™2 Extreme / Core™2 Duo / Intel® Pentium® D
- Quad BIOS zapewnia wyjątkowe bezpieczeństwo BIOSu płyty głównej, poprzez przechowywanie go w aż czterech kopiach
- Obsługa najnowszego systemu operacyjnego Microsoft Windows VISTA
- Bezgłośnie chłodzenie dzięki technologiom Crazy Cool i Silent-Pipe
- System zasilania Quad-Triple Power Phase zwiększa żywotność oraz stabilność płyty głównej
- Dwa złącza PCI-E
- Obsługa wydajnej pamięci Dual Channel DDR2 800
- Obsługa SATA 3Gb/s i Quad eSATA II
- 8-kanalowa karta dźwiękowa High Definition Audio
- Obsługa funkcji Dolby i DTS zapewniających uzyskanie wysokiej jakości dźwięku
- Gigabitowa karta sieciowa oparta na interfejsie PCI-E i kontroler FireWire (IEEE 1394)
- Umożliwi obsługę procesorów czterordzeniowych



Quad BIOS



Quad Cooling



Quad Triple
phase



Quad eSATA2



Quad Core
Ready



Quad DDR2
slots

GIGABYTE
TECHNOLOGY

Dowiedz się więcej i sprawdź gdzie kupić: www.gigabyte.pl

PRODUCENT: TECHLAND
DYSTRYBUTOR: TECHLAND
CENA: 89,90 ZŁ
WWW.CALLOFJUAREZ.COM

WIN 2K/XP
PROCESSOR: 2.4 GHz
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

DVD
09/2006

ON 1K | MIESZANE UCZUCIA

CALL OF JUAREZ

PREY TO KAWAL DRANIA. BEZCZELNIE WYSZEDŁ W SAMYM ŚRODKU SEZONU OGÓRKOWEGO I SKIEROWAŁ NA SIEBIE WZROK CAŁEJ BRANŻY. NAJWIĘCEJ NA TYM MOŻE JEDNAK STRACIĆ CALL OF JUAREZ: BEZSPRZECZNIE DRUGI NAJLEPSZY FPS W TYM ROKU. NAWET JEŚLI DO STAWKI WŁĄCZY SIĘ JESZCZE CRYSIS, MIEJSCE NA TEGOROCZNYM SHOOTEROWYM PODIUM GRA TECHLANDU MA NIEMAL ZAPEWNIŁE.

Przysnam, że nie wierzyłem w tę grę. Kilka miesięcy temu dane mi było zagrać w wersję beta, która była wypełniona niedorzecznościami, a grywalność w niej zabijała kilka błędów, co do których miałem poważne obawy, że nie zostaną poprawione. Jak się okazało – niesłusznie. Po raz pierwszy spod klawiatur wrocławskich programistów wyszedł FPS, który ma swój klimat, kilka nowatorskich pomysłów i przede wszystkim – chce się do niego wracać. O Chrome'ie (czy tragicznym SpecForce'ie) nie mógłbym już tego powiedzieć z ręką na sercu.

Call of Juarez to FPS pod bardzo wieloma względami nietypowy. Począwszy od lokacji, poprzez główne postacie dramatu, na grafice kończąc. Choć nie wszystko wygląda tu tak jak powinno, fani pierwszoosobowych shooterów nie powinni przechodzić obok tego tytułu obojętnie. Z dwóch przyczyn. Po pierwsze, najnowsza gra Techlandu to kawał rzetelnie zrobionej, dobrej produkcji. Po drugie, jestem przekonany, że kilka pomysłów z CoJ zostanie wielokrotnie powielonych w innych, zachodnich tytułach. Teraz zaś zapraszam na przedchadzkę po Call of Juarez, jednej z lepszych gier powstałych w Polsce.

ŚWIAT

Dziki Zachód, o dziwo, jest niezwykle rzadko eksplorowany przez twórców gier komputerowych. Ostatnim naprawdę udanym tytułem w tych realiach była przyjemna zrzędnosćciówka Gun, zaś Desperados 2 – zapowiadany na udany miks gry taktycznej i zrzędnosćciówki – okazał się porażką. Nie można oczywiście mówić o kłatwie Dzikiego Zachodu (tak jak np. możemy określać poziom gier opowiadających o wojnie w Wietnamie), ale bez wątpienia nie jest to łatwy orzech do zgryzienia dla twórców. Pecetowych we-

sternów FPS mieliśmy do tej pory bardzo niewiele (kto pamięta Outlaws?), a wśród nich Call of Juarez jest zdecydowanie najlepszy.

Kraina kowbojów i Indian w grze jest miejscem niezwykle malowniczym. Piękne wysokie góry, niekończące się lasy z bujną roślinnością, rancza, małe zakurzone miasteczka – jest również saloon, w którym pojawia się na chwilę na początku gry. Niby wszystko jest w jak najlepszym porządku, ale nie odnosi się mimo wszystko wrażenia, że wskoczyło się właśnie na plan filmowy „Rio Bravo”. Prawie nie ma tu NPC-ów, z nikim nie można niezobowiązująco zamienić słów, ludzie dzielą się na tych, których trzeba zabić/omić i bardzo nieliczną resztę reprezentowaną przez zakładników i pomagających w dwóch miejscach postaci.

KLIMAT

Techland zapowiadał, że Call of Juarez nie będzie ugrzecznioną grą dla małych dziewczynek – według zapewnień miał pokazywać brudny, brutalny świat Dzikiego Zachodu, łamiąc przy tym nawet pewne tabu – w tym przypadku chodzi o seks. Poza tym postacie miały nie być papierowe, ich historia i dylematy miały graćcy naprawdę wciągnąć. Jak jest naprawdę? Oslawiona „scena seksu” kończy się, zanim do czegośkolwiek dochodzi, sprawia wrażenie dodanej raczej na siłę właśnie po to, by móc o niej pisać w zapowiedziach dla prasy, jednocześnie bez irytowania PEGI (instytucji oceniającej minimalny wiek graczy dla danej produkcji). Poważną atmosferę rozgrywki psują też listy gońców, które można znajdować poukrywane po etapach (jeden z nich leżał na nagrobku... ponure

Wozwać policję, na głównej ulicy zderzył się dwa wozy. Są ofiary!



Jeśli chodzi o konstrukcję map, CoJ jest **spóźniony** w stosunku do czołówki o dobrych kilka lat.

potzucie humoru), będąc po prostu listą plac gry. Może i byłby to sympatyczny pomysł, ale w Gunie, nie w poważnym Call of Juarez. Nie spodobał mi się również komunikat, w którym przeczytałem, że „w tej grze autorzy nie pozwalają na raniecie cywilów, bezbronnych i koni”. OK, dobrze, ale niech to będzie napisane w instrukcji, a nie przypomina mi podczas zabawy, że tak naprawdę wcale nie jestem kowbojem ścigającym przestępców, tylko siedzę za ekranem monitora...

Lepiej za to wygląda sprawa z bohaterami.

Ci rzeczywiście są nieszablono- nowi i barwni, jednak na nich inwencja polskiego developera się już skończyła. Ludzie dzielą się na dwie jaskrawo zarysowane części: dobrych i bardzo złych. Przy czym najcięższe jest tu to, że dobrzy też między sobą walczą...

FABULA

Billy to młody chłopak, pół-Meksykanin, który nie ma w życiu łatwo. Surowy ojczym, wiele nieprzyjemności spowodowanych innym kolorem skóry, niespełnione miłości – wszystkie te problemy bledną, gdy po powrocie do domu zastaje ciała zaszlachtowanej matki i ojczyma. Wielki pech sprawia, że w tym samym czasie na rodzinnym ranczu Billy'ego pojawia się pastor Ray – zdziwaczali brat ojczyma. Sytuacja wygląda niedwuznacznie: duchowny widzi chłopaka pochylonego nad pokrwawionymi ciałami, zaś nikogo innego w pobliżu nie ma. Wtedy rozpoczyna się wielki pościg. Takie jest główne założenie gry, ale widać, że autorzy mieli też kilka innych pomysłów.

PRAWDZIWA HISTORIA

Historia opowiedziana w grze, choć ciekawa i wciągająca, prezentuje się całkiem grzebi- nie i niewinnie w porównaniu do tego, co dziś dzieje się w metropolii, która została wykorzystana w tytule.

Juarez to miasto w północnym Meksyku położone na granicy z USA, niedaleko El Paso. Szacuje się, że 70% narkotyków przetrzymujących do Stanów przechodzi właśnie przez granicę w tym mieście, w którym też urzęduje największy w kraju kartel narkotykowy. Świat jednak zszokowały inne wydarzenia dotyczące Juareza. Od kilku lat mordowane są tam młode, zwykłe nastoletnie i atrakcyjne dziewczyny z biednych rodzin, a ich ciała są podrzucone tak, żeby bez problemu można je było odkryć (według szacunków Amnesty International, od 1993 roku do 2005 dokonano co najmniej 370 (!) zbrodni). Władze miasta, prawdopodobnie skorumpowane, nie przejawiają chęci, by się zająć sprawą. Prawdopodobnie świat by się w ogóle o morderstwach nie dowiedział, gdyby nie rodziny ofiar oraz wsparcie m.in. Amnesty International. O Juarez powstał też cykl filmów dokumentalnych „Miasto zbrodni” wyświetlanych przez TVN.

www.amnesty.org.pl
<http://miastozbrodni.onet.pl>

Wybaczone nieprzyzwoite dymne komunikaty.

Sorry, błada twarz. Tu być plaża nudystów tylko dla Indian.

Trzy kule temu ten przedział tętnił życiem...



TO MA HAWK!

Tomahawki mają też pokojowe zastosowania – np. można się nim poczochnąć po karku.

▶ Dał se w szyję i prawie stracił głowę.

Na widok Gatlinga wszyscy padają z wrażenia.

których niestety w ogóle nie rozwinięli, przez co niekiedy pojawiają się jakieś postacie, które mogłyby być ważne i sporo dodać do rozgrywki, ale scenarzyście – któremu najwyraźniej szybko kończyły się dobre pomysły – po chwili je zabija. Zaś negatywnym szczytem szczytów są etapy, w których Billy musi wykazać się niezwykłą sprawnością, by zastrzelić z łuku króliki czy zdobyć orle piórko. Tym ostatnim później może się co najwyżej połaskotać – ale więcej nie powiem, żeby nie zdradzać zbyt wiele z historii.

BOHATEROWIE

Konstrukcja gry jest o tyle nietypowa, że najpierw kierujemy uciekającym Billym, później zaś podążamy jego śladami wcielając się w Raya. Chłopak to spryciarz w rodzaju tych, którzy wprawili się w podkradaniu sąsiadom jabłek z sadu (choć zważywszy na otoczenie, bardziej adekwatne byłoby podkradanie wodoru kaktusów) – niegroźny, ale też niespecjalnie ciekawy. Dużo bardziej charyzmatyczną, niemal fascynującą

postacią jest pastor. W młodości rewolwerowiec, który postanawia teraz odkurzyć dawno nieużywane kolty, by wyruszyć na jednoosobową krucjatę przeciwko Billy'emu. Odrzuca twierdzenia o drugim policzku, bardziej widząc się w roli apokaliptycznego anioła śmierci. I doprawdy, doskonale mu to wychodzi.

RAY

Duchowny przez cały czas ma przy sobie Biblię, której listy może czytać wrogom, oraz różnej maści pistolety. Jest prawdziwą maszyną do zabijania, bez problemu może wygrać w strzelaninie, w której on jest jeden, a wrogów dziesięciu. W dodatku bez zbytniego chowania się za przeszkodami – to człowiek czołg, na sam widok którego wrogowie powinni brać nogi za pas. Ray jest najszybszym rewolwerowcem w dziejach komputerów osobistych. Gdy nim kierujesz, najlepiej przez cały czas mieć broń schowaną w kaburach. Dopiero w momencie, w którym pojawi się wróg (albo wrogowie – w dowolnej liczbie), naciśnij przycisk odpowiedzialny za

strzał. Wtedy świat zwalnia, widzisz lecące kule i jesteś w stanie precyzyjnie celować z dwóch pistoletów, zanim przeciwnicy zdążą zrobić zdziwioną minę.

To właśnie te sceny są najprzyjemniejsze w całej grze. Kiedy grasz pastorem, niejednokrotnie napotkasz sytuację, w której wpadniesz do jakiegoś pomieszczenia, wychniesz broń i w mgnieniu oka (czasu rzeczywistego) pozbędziesz się trzech kul, pozostawiając trzy trupy z dziurami w czołach. Choć znacznie ułatwia to grę, daje niesamowitą przyjemność, przez co zabawa się nie nudzi przez długie godziny. W ogóle, prawdę mówiąc, Call of Juarez tylko by zyskał, gdyby pozostawiono w nim jedynie poziomy z Rayem. Billy bowiem... No właśnie.

BILLY BRETWY W KAŻDEJ CHWILI

Chłopak jest wynocznikiem, który broń posługuje się raczej średnio, potrafi za to wysoko skakać i się wspinać. O ile etapy, w których prowadzimy pastora, to bardzo szybkie, br-



talne strzelaniny w najlepszym wykonaniu, to w przypadku Billy'ego jesteśmy zmuszani do chowania się w krzakach, omijania patroli, wspinalnia na drzewa za pomocą bata, bezsensownej jazdy konnej przez wiele nudnych kilometrów i tak dalej. Jako skradanka Call of Juarez sprawdza się co najwyżej przeciętnie. Tylko na jednym etapie widać, kiedy bohater jest ukryty w cieniu, kiedy zaś widoczny – i działa to zerojedyńkowo, bez jakichkolwiek stanów pośrednich. Na szczęście misje te są na tyle łatwe, że nie ma większych problemów z ich zaliczeniem.

Dużo gorsze są te fragmenty, w których gra zamienia się w trójwymiarową platformówkę w widoku FPP. Patrzenie z oczu bohatera zwyczajnie się nie sprawdza, gdy trzeba przeskakiwać między platformami, wspinać się czy precyzyjnie skakać. Za to duży atut gry, wyjątkowo dobry silnik fizyczny, jest w zasadzie niewykorzystany – ledwie w dwóch miejscach jest sens przestawić jakąś skrzynkę. Szkoda – potencjał był spory. Call of Juarez naprawdę nie musi pod tym względem patrzeć z zazdrością na Half-Life'a 2.

BRON

Kiedy kupujesz Call of Juarez, dostajesz tak naprawdę dwie gry, co widać również w dostępnym arsenale. Ray używa chętnie wszystkiego, co ma stosunkowo dobrą siłę ognia. Billy również może podnieść jakiś pistolet, ale raczej sobie nie postrzela – poza jednym etapem byłem zmuszony do wyciągnięcia splunę tylko dwa razy – a i to pewnie byłoby do uniknięcia, gdybym się bardziej postarał. Inna rzecz, że Billy nie bardzo ma okazję zdobyć jakąś potężniejszą pukawkę, gdyż te zabiera się zwykle zabitym wrogom. A jeśli chłopak prawie nikogo nie wykańcza...

Nadrobią za to innym gadżetem – specjalnym batem, który służy tu do wielu czynności, ale na pewno nie jako broń przeciwko ludziom. Owszem, można nim zabić wilka, pająka czy

węża – ale na przeciwnika uzbrojonego w broń palną lepiej z tym nie wychodzić. Billy jednak wyciąga bat głównie w celu złapania się jakiejś gałęzi, dzięki czemu może wspiąć się na niedostępną normalnie platformę. Największą porażką, jeśli chodzi o oręż, jest łuk, który pojawia się tylko w dwóch momentach, w dodatku raz w misji, która wygląda jak trening cichego strzelania. Kolejny dowód na to, że scenarzysta tak szybko rzucał nowe pomysły, jak z nich rezygnował. Z tego, co pamiętam, autorzy zapowiadali również możliwość posługiwania się tomahawkami. Ja jednak przeszedłem całą grę i takowego nigdzie nie znalazłem.

Znacznie lepiej prezentują się bronie, które dzierży Ray. Pistoletów i strzelb jest kilka rodzajów, do tego dochodzi jeszcze dynamit (również występujący raczej gościnnie w ekwipunku – przeciwnicy częściej się nim posługują). O ile kolty różnią się pojemnością magazynka i czasem potrzebnym na ich prze-

Kupując Call of Juarez, dostajesz tak naprawdę dwie gry.

ładowanie, to już strzelby to inna bajka. Poza klasycznymi dubeltówkami znaleźć tu można nawet... snajperkę! Działa ona zresztą najbardziej zabójczo ze wszystkich pukawek. Ciekawostką jest, że broń w Call of Juarez dość szybko się niszczy. Na szczęście wrogowie pozostawiają jej sporo, więc bezbronność raczej nikomu nie grozi.

BUDOWA ETAPÓW

Jednym z największych problemów wrocławskiego producenta gier jest to, że nie ma on naprawdę dobrego twórcy map, które we wszystkich jego FPS-ach są niesamowicie toporne, liniowe i nieciekawe. Call of Juarez tylko potwierdza ten fakt – poziomy zosta-

ty zrealizowane bez pomysłu, nie ma tu żadnych momentów, które mogłyby się zapisać pozytywnie w pamięci. Za to fragmentów, w których gracz może rwać sobie włosy z głowy, kilka się znajdzie. Oczywiście całość jest kompletnie liniowa, ale autorzy w kilku miejscach zastosowali najgorsze z możliwych rozwiązań – ślepe zaułki, w których można się zato zmyć na dłuższą chwilę.

Poziomy, tak jak to było zapowiadane, rzeczywiście czasem są ogromne. Cóż jednak z tego, skoro przemierzając kilometry lasu można się tylko nudzić? Pal licho, gdy do dyspozycji jest koń – wtedy poruszanie jest dość szybkie. Ale gdy gracz jest skazany na piesze wędrówki, ma niekiedy ochotę położyć jakiś ciężarek na klawiszu W i pójść sobie zrobić herbatę... Jeśli chodzi o konstrukcję map, Col jest spóźniony w stosunku do czołówki o dobrych kilka lat.

ROZGRYWKI

Dla przeciwwagi czas na nieco pochwał. To, czego mi tak bardzo brakowało w Gunie, wreszcie znalazło się w Call of Juarez. Osobiście nie wyobrażam sobie westernu bez pojedynków w samo południe, wielkiej wojny na nerwy, przy której emocje zawsze sięgają zenitu – choć wynik i tak jest z góry przesądzony. Tu na szczęście Techland stanął na wysokości zadania, choć prawdę mówiąc, nie do końca wykorzystał potencjał tkwiący w walkach.

Te pojawiają się najczęściej na końcu etapów Raya, kiedy to musi on odstrzelić jakiegoś złego wazniaka. W bardzo pomysłowy sposób zrealizowano pojedynki. Na górze ekranu widzisz odliczanie – po usłyszeniu sygnału musisz jak najszybciej skierować myśkę w dół (sięgnięcie do kabury), później w górę (wyjęcie pistoletu), wymierzyć w bullet time i e wystrzelić – najlepiej od razu więcej pocisków. Wszystko ładnie i OK, ale tu też muszę się doczepić. Przed każdym pojedynkiem gra automatycznie się zapisuje, więc strzelasz do skutku – choć wbrew pozorom zwycięstwo wcale nie przychodzi trudno. Nie masz niestety możliwości samemu wyzwania jakiegoś wroga – a szkoda.

Z innych ciekawostek warto też wspomnieć o bójkach. Zarówno Billy, jak i Ray są całkiem biegle, jeśli idzie o boks. Tego typu walki rów-

PODOBÓJ NIEDZIKIEGO ZACHODU?



jeszcze przed wydaniem Call of Juarez był grą szczególnie promowaną przez Nvidię, jako tytuł doskonale wykorzystujący wszystkie najnowsze efekty w produktach tej firmy. Gwarantowało to dobrą promocję (na targach E3 Col był prezentowany na okazałych stoiskach największego producenta kart graficznych), ale na tym nie koniec. Za dystrybucję na rynkach zachodnich odpowiadał będzie Ubisoft, można więc mieć nadzieję, że gra zostanie należycie zareklamowana. Na uwagę zasługuje też bardzo profesjonalnie przygotowana strona internetowa, w której o grze poczytać można w sześciu językach – w tym angielskim i amerykańskim.

SILNIK

Jeśli pamiętasz wymagania sprzętowe i masę błędów w Chrome'ie i obawiasz się, czy twój

OKIEM HUTA

Call of Juarez nie jest jeszcze produkcją, która mogłaby zawstydzić studia z USA czy Wielkiej Brytanii, ale jest to już tytuł, którego my nie musimy się wstydzić. Nawet więcej – Call of Juarez to naprawdę niezła gra!

Niezła, ale niestety nierówna. Etapy podzielono mniej więcej po równo na dwóch bohaterów: rewolwerowca i kszosówkę w jednym, czyli posępnego Raya, oraz Billy'ego, którego najprościej określić mianem meksykańskiego skunksa. Poziomy z Billy'm są zdecydowanie mniej udane. Przede wszystkim dlatego, że w nich niewiele się dzieje. Szkoda, bo pomyśl na połączenie sho-

tera i skradanki nie jest zły, tyle tylko, że obydwie oblicza takiej gry musiałyby być dopracowane do perfekcji. Tęgo szlif jednak Call of Juarez nie ma.

Suma plusów i minusów wypada jednak zdecydowanie na korzyść Call of Juarez – i z naprawdę dużym zapasem tych pierwszych.

Dobrze, że grę dystrybuuje za granicą Ubisoft, bo ten całkiem udany, bardzo klimatyczny FPS ma szansę spodobać się w Stanach Zjednoczonych, Anglii czy Francji. Spodoba się pewnie również w Polsce. Trzymam kciuki!

spzręć pociągnie tę grę, mam dla ciebie raczej nie najlepsze wieści: Odpowiednie zoptymalizowanie silnika wciąż pozostaje poza możliwościami Techlandowych programistów, przez co jeśli nie masz superpotężnej maszyny, od razu zdecyduj się na co najwyżej średnie detale. Gra i tak wygląda wtedy znakomicie (cudowna woda, ciekawa flora, różnej maści efekty specjalne), a przynajmniej chodzi w miarę płynnie. Niestety dostarczona do testów wersja miała spory problem z obsługą mojego Radeona (nieprzypadkowo gra powstawała pod egidą Nvidii). Cienie nie wyglądały tak jak powinny, zaś całość była przerażająco wręcz ciemna. Do komfortowego grania musiałem ustawić jasność na maksimum, co znacznie pogarszało wrażenia estetyczne, ale na samą – bardzo wysoką – grywalność nie miało większego wpływu.

Z technicznych spraw szczególnie dośkwiera jeszcze ładowanie etapów. Przy pierwszym włączeniu gry były to bite 3 minuty (z zegarkiem w ręku), później czas ten się skrócił, ale i tak pozostaje zdecydowanie za długi. Dobrze mieć coś do czytania przed kompem, żeby nie tracić bezsensownie czasu patrząc, jak pasek postępu powoli dochodzi do końca.

SUMUJĄC

Call of Juarez to dwie gry – i tak też należy je oceniać. Gdyby zostawić w niej same etapy z Billy'm, w stopce zobaczylibyście ocenę w okolicach 5. Gdyby zaś autorzy dali możliwość gry tylko i wyłącznie Rayem, jednocześnie dodając kilka małych elementów (np. pojedynków z możliwością samodzielnego wyzywania wrogów, więcej interakcji), nie wahałbym się pewnie przyznać mocnej 9. A jako że gra składa się po połowie ze znakomitych pomysłów i irytujących smutków, to i ocena powstała „krakowskim targiem”. Z plusem na zachętę – już Call of Juarez 2 ma szansę być tytułem, który pojawi się na naszych dyskach twardech całego świata. A tymczasem: czekajmy na patche i ewentualne dodatki. Ta gra nie zasługuje na zapomnienie ani obojętność. [CDA]

Płoną wozy kolorowe...



GRA NUMERU 10/2006

W konkursie do wygrania

Media Keyboard, Ultra – Flat Keyboard, 2x Optical Mouse Pro, 2x 2,4 GHz Wireless Notebook mouse, Webcam Pro



Media Keyboard

Wygląda niezwykle i jest znakomicie wykonana. Jest to doskonały wybór dla osób, które chcą mieć w domu i w pracy wygodę i ciszę. Dzięki swojej konstrukcji jest niezwykle cicha w działaniu.



2x 2,4 GHz Wireless Notebook Mouse

Gratuluje w pasmie 2,4 GHz, bezprzewodowej mysz opierającą się na bateriach. Dzięki swojej konstrukcji jest niezwykle cicha w działaniu. Dzięki swojej konstrukcji jest niezwykle cicha w działaniu.



Ultra – Flat Keyboard

Niewielka, elegancka, niezwykle przystępna się na biurku. Klawisze są płaskie i mają wodoodporną konstrukcję. Dzięki swojej konstrukcji jest niezwykle cicha w działaniu.



Webcam Pro

Wyposażony w funkcję zoomu, aby zobaczyć więcej lub mniej szczegółów. Dzięki swojej konstrukcji jest niezwykle cicha w działaniu. Dzięki swojej konstrukcji jest niezwykle cicha w działaniu.



2x Optical Mouse Pro

Przeznaczony dla osób, które chcą mieć w domu i w pracy wygodę i ciszę. Dzięki swojej konstrukcji jest niezwykle cicha w działaniu.

Labtec

By zgłosować na wybraną grę, najpierw prawidłowo odpowiedz na pytanie konkursowe: Ile gier zrecenzowano w tym numerze CDA? A.12 B.19 C.32

Zgłoszenie wpisz w formie SMS-a według podanego schematu: CA.GW.X.##, gdzie X oznacza odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C), a ## oznacza numer gry, którą uznałeś/aś Grą Numeru – i wyslij pod numer 7164! Na zgłoszenia czekamy do 3 października 2006 r.

SPIS GIER

- | | |
|---------------------------------|-----------------------------------|
| 01 Age of Pirates: Opowieści | 11 Hard Truck Tycoon |
| 02 Air Conflicts | 12 Kozacy II. Bitwa o Europę |
| 03 Battle of Britain: WoV II | 13 Law & Order: Criminal Intent |
| 04 Call of Juarez | 14 Neverend |
| 05 CivCity: Rome | 15 Onimusha PL |
| 06 Dreamfall PL | 16 Pirates of the Caribbean: TLoS |
| 07 Fate | 17 Red Orchestra: Ostfront 41-45 |
| 08 FlatOut 2 | 18 SpellForce 2 PL |
| 09 Galactic Civilizations II PL | 19 Starship Troopers PL |
| 10 Ghost Recon AW PL | |

Gra numeru 08/2006 została

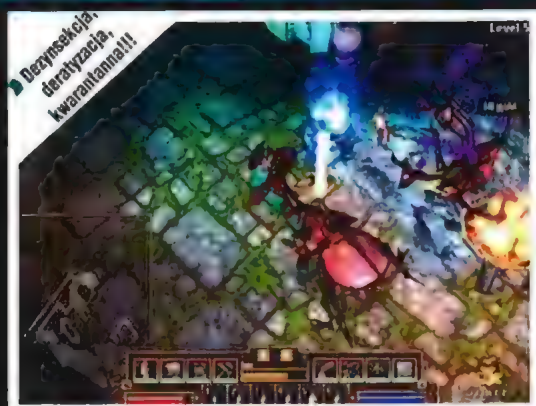
Hitman: Blood Money

Nagrody nagrywał BenQ (DVD-RW) model DW 1655 Lightscribe otrzymują: Sebastian Sikora, Katowice; Adam Besley, Warszawa; Karol Dudzik, Górzów

PRODUCENT: WILD TANGENT
DYSTRYBUTOR: WILD TANGENT
WWW.PLAYFATE.COM

WIN 2K/XP
PROCESSOR: 1 GHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

COLIDOR | MEODSZY BRAT DIABLO?



FATE

Zupełnie nie wiem, jak to się stało, że ja – miłośnik RPG-ów i spółki – nie wyłowilem tej gry wcześniej. Może dlatego, że nie miała wielkiej akcji reklamowej, robiła ją grupka zapaleńców, a w Polsce – o dziwo! – nikt się nie zainteresował jej dystrybucją.



Przyczyna leżec może zresztą w tym, że grę da się kupić za pośrednictwem Internetu, po uprzednim wypróbowaniu 60-minutowego trialu. Dla mnie osobiście, wydanie 20 dolarów na tytuł, który pełnymi garściami czerpie z klasycznego Diablo'ka, to nie jest wcale tak dużo. Za taką kwotę znajduję u nas nabywców o wiele gorsze produkcje.

Let's go!

Historijka i sytuacja sztamowa do bólu. Oto nasz samotny śmialek (bądź śmialka! – określenie moje) trafia do małej wioski, pod którą – nie wiedząc czemu – rozciągają się głębokie na kilkadziesiąt poziomów lochy (pierwszy Diablo w pas się kłania). Zaludnione – zapożyczone? – są one bestiami wszelkiej maści i rasy, wśród których spora część wzorowana jest na bestiariuszu Zapomnianych Krain. Na samym dole zaś zaszyl się ten Bardzo Wielki i Brzydki Zły (im wyższy poziom trudności, tym głębiej – skubaniec – siedzi), któremu trzeba skopać potworzasty tyłek.

Właściwie do zabicia

Jak tego dokonamy – zależy tylko od nas. Można być typowym rębajłą (młotem, włócz-

nią, mieczem, toporem); zręcznym strzelcem (luki i kusze) lub magiem. W podróż ruszamy nie sami, a wraz z ulubionym zwierzątkiem (do wyboru: pies lub kot). Co ciekawe, karmiąc naszego czworonoga rybkami złowionymi w wodzie lub kupionymi na

Coś nowego

Poza wspomnianymi już punktami sławy i zwierzęcym towarzyszem znajdzie się jeszcze kilka nowości wprowadzonych do rozgrywki. Jedną z nich jest choćby możliwość wystąpienia naszego czworonoga do

KKD – Kolejny Klon Diablo. Ale całkiem sympatyczny!

straganach, przeobrazimy go w kreaturę o wiele potężniejszą, jak choćby jadowitego pajaka czy ognistą salamandrę.

Oczywiście jak w każdej grze diablopodobnej idea wiodąca jest po prostu przebijanie się przez dziesiątki wrogów, zbieranie przedmiotów, sprzedawanie ich w wiosce oraz awansowanie na kolejne poziomy. Nie ma tu jednak rozgałęzionego drzewka umiejętności specjalnych. Ot, podnosimy pięć podstawowych współczynników (5 p. na poziom), a także cechy odpowiedzialne za profil prowadzonej przez nas postaci (2 p. na poziom).

Ponieważ jednak rozwój cech drugorzędnych byłby zbyt powolny, wymyślono coś takiego jak „sława”. Podczas wykonywania questów zleczanych nam przez mieszkańców wioski zyskujemy punkty sławy, dzięki którym – w zależności od poziomu – otrzymujemy rozmaite przydomki, a z każdym kolejnym – 5 punktów do rozdzielenia na cechy drugorzędne. Poziom sławy jest o tyle istotny, że niektóre potężne przedmioty możemy założyć dopiero po uzyskaniu odpowiedniego przydomku.

miasta, by ze swojego okna ekwipunku sprzedał przedmioty (zmyslna bestia, nie dość, że nie wiadomo, gdzie on to wszystko ładuje, to jeszcze oszkałkuje się na transakcjach nie da!).

Popatrzmy, posłuchajmy

...choć zbytnio nie ma na co i czego. Grafika, choć kolorowa, bajkowa, obsługująca wiele rozmaitych efektów, po pewnym czasie zaczyna nużyć – feeria barw powoduje szybkie zmęczenie oczu i sprawia, że nie da się przy grze posiedzieć dłużej niż godzinę. Muzyka przygrywa gdzieś tam w tle, ale ani nie porwya, ani nie mierzi za bardzo. Dźwięki – są. Tyle można o nich powiedzieć.

Wartość podsumowania

Choć Fate to typowy dungeon crawler i nic poza siecią i farmieniem nie oferuje, jednak stanowi bardzo przyjemny relaksator (jeden level przechodzi się w ok. 15-20 minut). Zdecydowanie więc stwierdzam, że gra ma to „coś”, co każe mi ją uruchomić po raz kolejny i przejść jeszcze jeden poziom. Gdyby jeszcze popracowano starannie nad oprawą audiowizualną... [CDA]

OCENA **6+**

GRYwalność 7
VIDEO 7
AUDIO 5

PODSUMOWANIE

- duża liczba poziomów
- wesołutka siekanina
- przyjemnie odświeżające
- ma to „coś”, choć to nie Diablo
- monotonny wystrój poziomów
- taka sobie muzyka
- schematyczność

PRODUCENT: BETHESDA SOFTWORKS/7 STUDIOS
DYSTRYBUTOR: UBISOFT

HTTP://PIRATES.BETHSOFT.COM

WIN 2K/XP
PROCESOR: 800 MHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

CORMAC | PARTACZE Z KARAIBÓW

THE LEGEND OF JACK SPARROW

PIRATES of the CARIBBEAN

THE LEGEND OF JACK SPARROW

Zastanawiam się, czy twórcy rozważali taką możliwość, by zamiast płacić Deppowi za wykorzystanie jego głosu, pieniądze te przeznaczyć na inny cel (choćby rzetelne betatesty) i spróbować zrobić porządną grę. Czy może od razu założyli, że licencja wspólnie z Depem i tak ten półprodukt sprzedadzą? Jeśli to drugie – mieli rację*.

Pierwszy kinowych „Piratów z Karaibów” obejrzałem dwukrotnie, za każdym razem z niekłamną przyjemnością. Drugich z pewnością zobaczę, gdy tylko wygospodaruję nieco czasu i przypuszczam, że zabawa też będzie przednia. Ale do tej gry musiałem

się zmuszać, przy czym robiła ona wszystko, aby mnie do grania znęcać. Udało jej się – po kilku godzinach doszedłem do wniosku, że szkoda czasu oraz nerwów i odłożyłem pada.

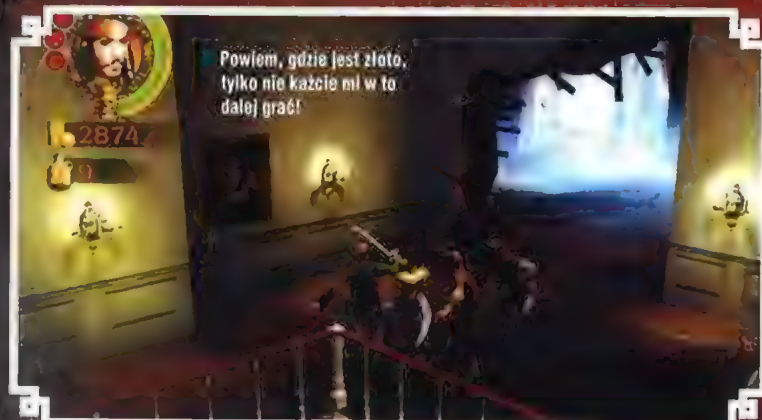
Mile złego początki

Zacznijmy od omówienia tego, co w grze się udało – nie zajęło to wiele miejsca. Twórcy The Legend of Jack Sparrow znaleźli całkiem zręczne rozwiązanie problemu, jak nawiązać do postaci i wydarzeń z filmu, nie „kserując” przy okazji jego fabuły. Gra w ogóle nie ma nic wspólnego ze „Skrzynią umarlaka”. Po jej rozpoczęciu bierzemy wraz ze Sparrowem (ups, pardon – kapitanem Sparrowem) i jego towarzyszem Willem Turnerem udział w napadzie na

hiszpańską twierdzę. Zdradzeni, nasi bohaterowie lądują tam, gdzie swą karierę zakończyły liczne rzesze piratów – na szubienicy. Aby opóźnić zwolnienie zapadni, Jack zaczyna opowiadać, a właściwie zmyślać swoje poprzednie przygody. We wspominkach tych weźmiemy czynny udział i rozpoznamy w nich m.in. epizody z pierwszego filmu. Tyle że w wersji Jacka „nieważne” rozmiągają się one z tym, co widzieliśmy w kinach – jak wiadomo ego i ambicje ma wybujałe. Nawiązujące do filmu fragmenty uzupełnione zostały przygodami (czy może raczej ściemniami) całkowicie nowymi – w tym wypadku na Formosę (portugalska nazwa... Tajwanu). Jak widać, Jack sobie nie pożałował. Opowiedziane jest to całkiem zręcznie, czasami zabawnie.

Złe milego rozwinięcie

Szkoda, że mając fajny pomysł na fabułę, twórcy postanowili zrobić z TLoJS prostą, wtórną i nudną siekaninę. 90% czasu gry spędzisz na reżaniu zastępów zezowatych umysłowo wrogów. Walczyć można we dwoje, ponieważ w grze dostępny jest tryb



Tę grę należy zakopać albo utopić!



W tej tawernie najpopularniejszym daniem jest danie w mordę.



Czyli zwrot kasy za grę odpada?

Olive nothing back!

współpracy – jeden gracz steruje Jackiem, drugi zaś Willem lub Elizabeth (w zależności od tego, jaki kit wciska w danym momencie słuchaczom Sparrow). Jeżeli nie masz z kim grać, na ekranie i tak będą dwie postacie, między którymi można się przelaczać.

Główna różnica między Willem a Jackiem sprowadza się do tego, że pierwszy na odległość atakuje toporkami, natomiast drugi ciska płonącymi flaszkami z grogiem. Ciosy (poza specjalnymi) i kombosy mają identyczne. Podstawowe uderzenia są dwa. Wprawdzie można je łączyć w kilka różnych kombinacji, ale i tak walka nudzi się dosyć szybko. Za znalezione pieniądze możemy zwiększać skuteczność poszczególnych ataków. Nic specjalnego, zwłaszcza gdy ma się w pamięci fantastyczne pojedynki z Prince of Persia. Zestawiona

byłoby do wybaczenia, jak i żywi) i groźni są jedynie w kupie. (Słowo „kupa” dobrze zresztą oddaje ogólne wrażenia z tej gry, tak na marginesie.) Druga postać, sterowana w trybie jednoosobowym przez komputer też nie sprawia wrażenia, jakby umiała sobie sama zawiązać buty – zdarza jej się blokować czy stać beczynnie, podczas gdy gracz dostaje bęcki. Mimo wsparcia i tak właściwie wszystko musiałem robić sam, a pożytek z towarzysza był co najwyżej taki, że ścigał uwagę części wrogów.

Gra jest poważnie zabugowana – przeciwnicy czasami zastają w miejscu, czasem biegną sobie w powietrzu nad przepaścią. Raz gra nie zauważyła, że etap powinien się właśnie skończyć i zostawiła mnie na planiszy. Oni ik miał problem z menu głównym (program opornie reagował na przyciski) i udało mu się wbiec

Oprawa gry jest dość nędzna. TLoJS ukazała się również na PS2, co odbiło się na otoczeniu – które nie jest zbyt ciekawe pod względem wykonania – i jakości tekstur. Choć zachowano niepewny chód Jacka, animacje postaci generalnie są słabe, czasami, nie wiedzieć czemu, bardzo się rwą (jakby brakowało co drugiej klatki, podczas gdy gra jako całość chodzi płynniutko), a skoki wyglądają fatalnie. Zapomnijcie o jakichkolwiek „luksusach” pokroju shaderów – zły adres, nawet jeśli wody do „szejderowania” jest tu pod dostatkiem. Plusem oprawy dźwiękowej jest niewątpliwie Johnny Depp, ale niezbyt się on do swojej roboty przyłożył – czasem ma się wrażenie, że nagrywał kwestie po pracowni nieprzespanej nocy. Głosy Willa i Elizabeth nie są oryginalne, ale można uznać, że naśladownictwo jest do przyjęcia. Muzyczka, utrzymana w odpowiednich klimatach, jest sympatyczna i to właściwie wszystko, co można o niej powiedzieć.

...Jo-ho-dno i pół metra mulu!

Etapy są proste, niezbyt rozległe i idzie się przez nie jak po sznurku. Zapisywać stan gry można tylko między nimi. Mnie ostatecznie diabli wzięli w momencie, gdy namęczyłem się z bossem i zginąłem chwilę później, co zmusiło mnie do powtórzenia nie tylko tej walki, ale i poprzedzającego ją długiego fragmentu. A właściwie zmusiłoby, gdybym zdecydował się iść dalej, czego nie zrobiłem. Monotonne ścieżenie, na prawo i lewo z i zadka przerywają zadania utrzymane w odmiennym konwencji – konieczność obsługi dział, pościgi itp.

TLoJS jest grą mizerną. Nie ma choćby ulamka wdzięku, energii i polotu filmowego pierwowzoru. Naprawdę nie warto zwracać sobie tą produkcją głowy – jest monotonna, brzydka i zabugowana. Jeżeli po obejrzeniu filmu macie ochotę zakosztować w grze pirackiego życia, kupcie Sid Meier's Pirates! – żadna inna gra o piratach nie zbliża się do jej geniuszu. TLoJS należy zaś głęboko zakopać, choć żaden skarb to nie jest. Do stu diabłów, tu się przecież nawet nie zegluj! [GDA]

W notowaniu brytyjskiej listy przebojów gra ta uplasowała się w tygodniu 22-29 lipca na 3. miejscu.

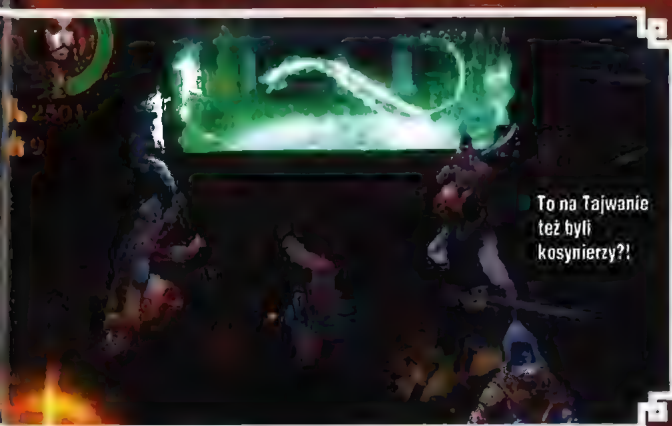
90% czasu gry spędzisz na rezaniu zastępów zezowatych umysłowo wrogów.

z tym ideałem The Legend of Jack Sparrow pod każdym względem zresztą prezentuje się biednie i nieudolnie, by nie powiedzieć – żałośnie.

Bugi i grafa resztę bandy wzięli...

Wrogowie nie przejawiają właściwie żadnej inteligencji (zarówno nieumarli, co

wniknąć) bohaterem w masce na statku. Wybiec z niego, niestety, już nie zdołał i etap (dość długi) trzeba było zaczynać od nowa. U mnie z kolei TLoJS wyprawiała cuda przy sekwencjach – wywalała na ekranie wielokolorową kaszę i jeśli nie zdążyłem w 2 sekundy zasekwenczyć „po omacku”, zawieszał komputer. Albo obraz zamarzał na ekranie zapisu, natomiast reszta gry szła sobie dalej, co w rezultacie i tak zmuszało mnie do restartu. Może to wina tych potwornych upałów, ale to jedyna gra, która robiła mi podczas nich jakieś kolwiek przykrości, a inne tytuły, w które grałem równolegle (choćby Far Cry), miały po sto-kroć większe prawo przegrywać komputer.



To na Tajwanie też byli kosynierzy?!

OCENA

3+

GRYWALNOŚĆ

VIDEO	3
VIDEO	4
AUDIO	5

PODSUMOWANIE

- licencja i Depp
- niezły pomysł na fabułę
- monotonna
- kiepska oprawa
- bugi
- prostacki design etapów

PRODUCENT: 3D PEOPLE/3D VISION ENTERTAINMENT
DYSTRYBUTOR: PLAY
CENA: 19,00 zł
WWW.AIRCONFLICTS.GAMERANKING.PL

WIN 98/ME/7K/XP
PROCESOR: 1 GHz
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

DVD
08/2006

PEPIN KROOTKI | DLA NIEDZIELNYCH PILOTÓW



AIR CONFLICTS

Jako redakcyjnemu fachowcowi ds. produktów garmazeryjnych przypadł mi w udziale zaszczyt zrecenzowania Air Conflicts, gry opakowanej w pudełko z tak jaskrawoniebieskiego plastiku, że na sam widok człowiek obawia się, czy aby za chwilę nie wyskoczy z niego podrygujący w rytm muzyki techno transwestyta.

Ów jarmarczny kolor to poniekąd znak rozpoznawczy firmy Play. Inną charakterystyczną wizytówką tego dystrybutora jest dołączanie do sprzedawanych gier mnóstwa wszelakiego śmiecia, którego masa dwukrotnie przekracza masę właściwego produktu. Pamiętam, jak kiedyś recenzowałem symulator-strzelankę Red Jets, przy której znalazłem jeszcze dwie płyty zawierające pełną wersję innej gierki, parę demek i drogowy atlas Polski. Niech was zatem nie zwiedzie umieszczony na opakowaniu Air Conflicts symbol „3 CD”, gdyż – bynajmniej – nie oznacza on wcale, że gra zajmuje aż trzy płytki.

Hurtem, hurtem, panowie...

Air Conflicts okupuje bowiem jednego cedera, pozostałe dwa to nagrania audio „Music Techno CD (nr 1/2004)” oraz „BOLDY CLUB Traxx (nr 1/2005)”. (Nastawiłem jedną z nich i chociaż głośność była wyregulowana tylko na półgwizdka, krowy w promieniu kilometra

tanio, za 19 zł lub za 29, przy czym w tym drugim przypadku otrzymamy „gratis” wspomnianą już kiskę Red Jets.

Choć resztki recenzentkiej uczciwości toczą teraz we mnie nierówną walkę z falą powodziową sarkazmu, uczciwość ta każe pochwalić Air Conflicts. Dzieje się tak, bo mimo że to gra marna i uboga, obnosi się z tym ubóstwem z zadziwiającą godnością i jest bardzo... sympatyczna! Wcielamy się w niej w pilota walczącego w II wojnie światowej po stronie Brytyjczyków, Rosjan lub Niemców.

Do wyboru dwanaście różnych samolotów (myśliwskie, szturmowe, bombowce strategiczne), których specyficzne właściwości potraktowano dość luźno. Zasadniczo zamiast kręcących się w koło messerschmittów można by powstawić X-Wingi, a rozgrywka nie straciłaby wcale na autentyczności. Są jednak dobre strony takiego podejścia – wystarczy kwadrans, by totalny laik zgłębił arkana pilotażu.

Strzelanie do rzutków

Bitwy powietrzne skrojono raczej pod pociecnego małolata, który obejrzał właśnie pierwszy raz „Bitwę o Anglę”, niżli zafascynowanego lotnictwem pasjonata realizmu. Spuszczanie na ziemię nieprzyjacielskich płatowców przypomina chwila-

mi strzelanie do rzutków. W odnajdywaniu ich na nieboskłonie pomaga radar o skuteczności 100%, nieodłączny przyjaciel każdego asa strzelanin. Różnice pomiędzy samolotami są kosmetyczne – lekki i zwinny Mosquito (zwany nie bez kozery „drewnianym cudem”)



od tygodnia nie dają mleka.) Zapewne wywiezienie tych plastikowo-muzycznych odpadów z magazynu na wysypisko kosztowałoby firmę Play trochę grosza, a tak – sami rozumiecie – po dwie płytki do każdego pudełka... Ale nie narzekam – tak czy siak AC można nabyć

jest tu powolny jak ślimak na zakręcie. Spitfire obładowany jest domyślnie trzema ciężkimi bombami oraz dwoma wagonami amunicji do działek i karabinów. W przypadku większych maszyn proporcje te są jeszcze zabawniejsze.

Wołowaty, acz dystyngowany Lancaster zabiera już ponad pięćdziesiąt bomb, a ogień ciężkiej artylerii przeciwlotniczej robi na nim mniej więcej takie wrażenie co ostrzał z procy na krążowniku gwiazdowym ze Star Wars. Oczywiście tylko na najniższym

► Rosjanie kamufaż opanowali do perfekcji...

► ...Oto ten sam screen po zdjęciu siatki maskującej.



poziomie trudności, ale kto psułby sobie taką miłą latankę nadmiarem ambicji. Żebyśmy nie musieli zbyt ganiać za wrogiem, pole walki zostało ograniczone, tak że po półtora minuty lotu w dowolnym kierunku pojawia się strzałka z przypomnieniem – albo zwracamy, albo koniec zabawy. Nieliniowa kampania oznacza tu, że w przypadku porażki nie musimy powtarzać misji w nieskończoność, lecz naturalną kolej rzeczy przechodzimy dalej – 'show must go on' i nikt nie będzie się pochylał nad zejściem jednego człowieka. W ograniczonym zakresie wybieramy też kolejność, w jakiej rozegramy poszczególne misje.

Popatrzeć można

Widoki w AC nie wywołują nagłego przypiły adrenaliny, grafiki nie dostaną za nie z pewnością Oscara ani fuchy w Industrial Light and Magic. Grafika bazuje na kilku nie najnowszych już efektach wizualnych – coś z tego, skoro wygląda ładnie. Mnie oko modele samolotów nie są gorsze niż w doskonałym Il-2 Sturmovik, chmury również niczego sobie. Od wysokiego poziomu odrobinę odstają eksplozje, jednakże przyjąwszy, iż zostały wykonane w konwencji komiksowej, ujdą jeszcze w tłoku. Teren przywodzi na myśl pamiętny engine, na jakim Novalogic tworzyła kolejne części Commanche – i pewn e istotnie zaprzęgnięto go tu do pracy, ale głowy nie dam. Oprawa nie urywa głowy, ale też zadowoli się tyle czym, nie wymagając Gigaforce Rodeon 9900000 – i to jest jej niewątpliwa zaleta.

Żal kończyć...

Czas miął, a ja grałem, grałem i jeszcze raz grałem. Siłą nie można mnie było oderwać od komputera. Kicham na to, że samoloty w powietrzu zderzają się częściej niż hokeiści na lodowisku, tym razem odpuszczę tłumaczowi nadęty patos (cyt. „Seria rutynowych patroli nad Anglią zakończyła się pełnym sukcesem” – aż chce się dopisać w podobnym tonie „codzienny objazd śmieciarki zakończył się totalnym tryumfem” lub „poranne golenie zakończyło się miazdzącym zwycięstwem”). Jedyne, co naprawdę irytuje, to efekty eksplozji bomb – i nie myślę tu o efekcie wizualnym, tylko efektywności. Np. nie zniszczymy działa przeciwlotniczego, dopóki nie zdzielimy jego obsługi ćwierćtonową pigułą po karku. Dosłownie! Jeśli bomba wybuchnie metr od celu, nie zrobi na nim większego wrażenia. Liczą się wyłącznie bezpośrednie trafienia w czółko...

Przy wszystkich swych brakach i oczywiście mierocie ta gra uzależnia. To po prostu „dobra słaba gra”, jak na niski budżet nad wyraz przyzwoicie zrobiona. Nie jest to może ta sama liga co Blazing Angels: Squadrons of WWII, ale... ma coś i jako durna strzelanina na jedno popołudnie sprawdza się naprawdę przednio. [CDA]

Niby kiepskawe... a trudno się oderwać! To po prostu „dobra słaba gra”.

OCENA 5+

GRYwalność	6
Wzrost	5
Audiod	5

PODSUMOWANIE

- ładna grafika
- łatwe sterowanie
- niezbyt wiele baboli
- przyjemna w odbiorze
- cena
- brak instrukcji
- prosta jak budowa cepa
- sila rżenia bomb

3

KULTOWE

KLASYKI



SONALYSTS COMBAT SIMULATIONS

NAVAL PACK



SONALYSTS COMBAT SIMULATIONS



© Copyright by Nicolas Games

NICOLAS GAMES

www.nicolasgames.pl

PRODUCENT: GS SOFTWARE
DYSTRYBUTOR: CENEGA POLAND
CENA: 59,90 zł
WWW.BUKA.COM

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESOR: 1 GHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

PIOTR SURMIAK | 18-KOŁOWCE POSZŁY W LAS

Seria strategii ekonomicznych spod znaku Tycoona podbiła swego czasu cały komputerowy świat. Nowa edycja pozbawiona jest jednak tych wszystkich smaczków, które przyciągały rzesze graczy do klawiatur i pozwalały na prawdziwą zabawę. Tak jak w życiu, i teraz zwyciężyła siermiężna ekonomia, tabele, wykresy i zestawienia.



Po wejściu pewnego spokojnego i pięknego upalnego dnia do redakcyjnej Naczelnicy nawet się nie spodziewałem entuzjazmu, który lat się z lipcowego nieba, zignorowałem ciche błyski w oczach Naczelnego, który dopadł mnie zaraz przy wejściu z pudełkiem w ręku. Próbowałem ominąć złowrogą postać, myśląc tylko o stojącym w redakcyjnej kuchni białym wódce mineralnej. Jednak jako zagorzały zwolennik całej serii Tycoonów, widząc tytuł – wzniósłem to. Dopiero gdy dojrzałem pierwsze ekrany powitalne, pewnie wątpliwości przedarły się przez zagotowane na miękko zwoje mózgowie. I tknęło mnie złowrogi przeczuć, że mnie ktoś teniego, i to bez mydła...

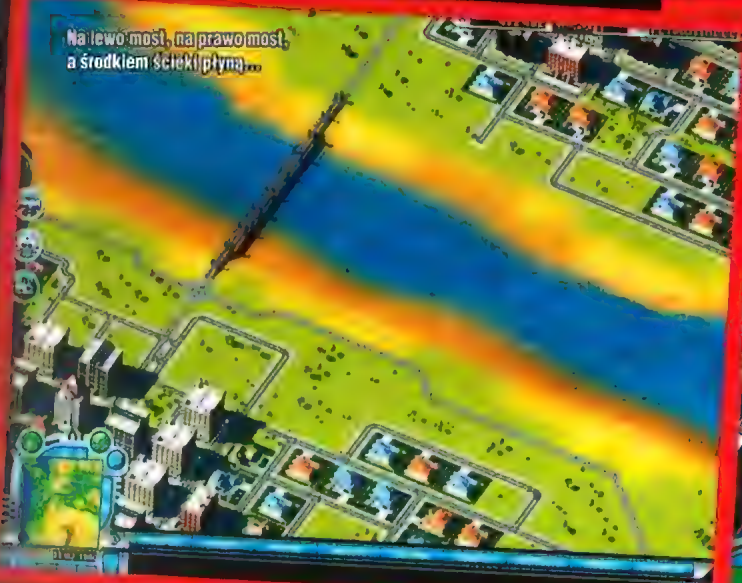
Oddajcie mi moje 3D!

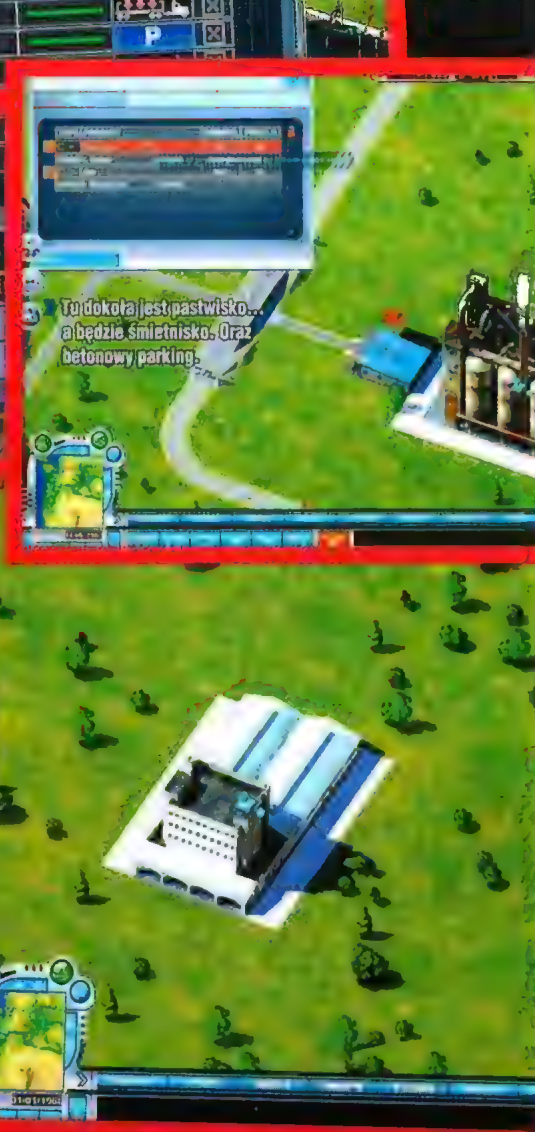
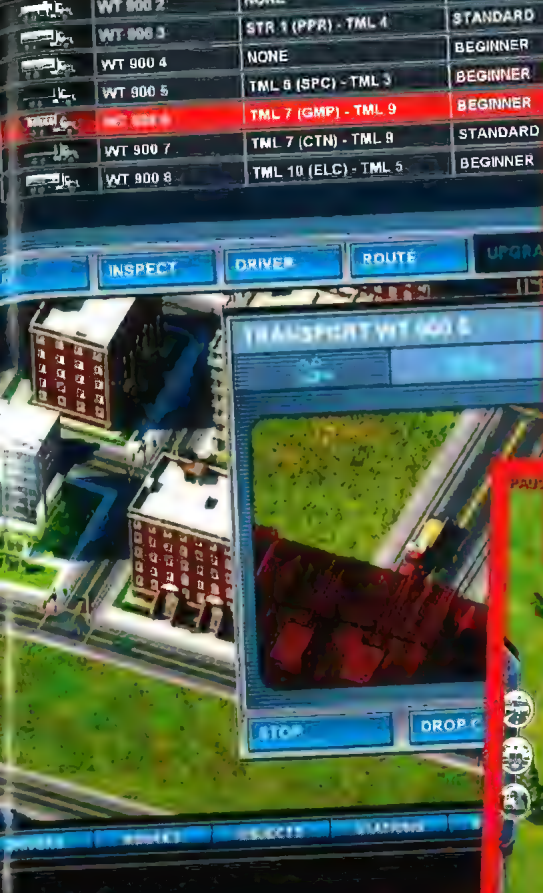
Zamiast bogatego w szczegóły, trójwymiarowego świata rojącego się najróżniejszymi pojazdami na ekranie pyszniła się ordynarna izometria z płaskim jak stół zielonkawym terenem i dwoma paskami przycisków rozdzielonych wzdłuż lewej dolnej krawędzi ekranu. **Obraz godny gier starszych co najmniej o dekadę.** Co prawda, w zależności od wybranego scenariusza może się on wzbogacić o wzgorza, lasy, doliny i przecięte mostami rzeki, ale niewiele to wnosi urozmaicenia. Choć nie miałem okazji odwiedzić naszego Wielkiego Brata, przypuszczam, że sieć dróg i natężenie ruchu było tam znacznie bardziej

intensywne nawet w 1960 roku. To, co zasługowali nam twórcy gry z firmy GS Software, bardziej przypomina Polskę z tego okresu niż samochodową potęgę, jaką były Stany Zjednoczone...

Obawy, jakie narodziły się od pierwszego spojrzenia, potwierdziły się również podczas dalszej gry. Nie jest ona niczym innym jak zwykłą strategią ekonomiczną, którą wyposażono w bardzo prosty interfejs graficzny oraz zasady znane z wielu podobnych gier. Cała akcja rozpoczyna się w 1960 roku, kiedy to zostajemy właścicielem firmy

Na lewo most, na prawo most,
a środkiem ściele pływają...





transportowej i dysponujemy dwoma milionami dolarów.

Ciężkie początki biznesu

Może się to wydawać całkiem spora kwota, jednak chcąc zacząć działanie, musimy zakupić pierwsze ciężarówki, wynająć kierowców i wznieść liczne zabudowania. Przede wszystkim niezbędny jest warsztat, w którym dokonamy napraw i przeglądów posiadanych pojazdów. Tam też będą mogli odpocząć zatrudnieni kierowcy. Następnie musimy wybudować fabryki, między którymi należy przewozić surowce lub wytworzone produkty. Gdy znajdziemy odpowiednie fabryki, elek-

Ciężkie, nieładne i skomplikowane.

rownie lub kopalnie, konieczne jest wzniesienie w ich pobliżu ramp przeładunkowych oraz stworzenie trasy przejazdu i wskazanie produktów, które będą nią przewożone.

Po wyznaczeniu punktu początkowego i końcowego takiej trasy konieczne jest także przydzielenie do niej odpowiedniego pojazdu. Możemy przy tym przebiegać w dość obfitej propozycji, począwszy od niewielkich ciężarówek, poprzez auta z odkrytą platformą, wywrotki, śmietarki po cysterny. Każdy typ ciężarówki występuje jeszcze w wersji dwuosiowej lub ławety zaczepionej do ciągnika siodłowego. Oczywiście różnią się one między sobą ceną, a także dodatkowym wyposażeniem, np. kabiną z miejscem do spania. Każdy z pojazdów możemy też wyposażać w silniki różniące się rodzajem zużywanego paliwa, mocą oraz spalaniem.

A potem też nielekką

Co ciekawe, oprócz budynków związanych bezpośrednio z wykonywaniem usług przewozowych możemy też wznosić innego

rodzaju obiekty. Przede wszystkim możliwe jest budowanie dróg. Jest to dość kosztowne, ale w dłuższej perspektywie opłaca się, bowiem pozwala zaoszczędzić na paliwie, a także przeglądach pojazdów, który można bardziej intensywnie wykorzystać. Zarobek mogą też przynosić wzniesione przez nas supermarkety i domy handlowe, które będziemy zaopatrywać własną flotą pojazdów. Szukanie różnych sposobów zarobku jest o tyle ważne, że będziemy toczyć stałą walkę z firmami konkurencyjnymi.

Przy próbie wyboru odpowiednich punktów, między którymi można by przewozić poszczególne towary, musimy korzystać z mapy terenu. Konieczne jest dokładne zapoznanie się z listą produktów, jakie oferują i na jakie oczekują widoczne na niej obiekty. Jest to dość żmudne, bowiem poszczególne budynki różnią się wyglądem dopiero przy dużym powiększeniu. Przy bardziej ogólnej skali trudno odróżnić rafinerię od elektrowni czy papiernię od wytwórni programów komputerowych albo Huta Sern... znaczy, hut. W efekcie sporo czasu musimy poświęcić na skłanianie po mapie między kolejnymi wizerunkami fabryk, farm, hut, portów czy sklepów.

Hard, oj, very hard...

Oczywiście prawdziwym fanom strategii ekonomicznych nie będzie to przeszkadzać. Dla nich liczy się ostateczny zysk i sam przebieg walki toczącej z konkurentami, a także proces doboru pojazdów, kierowców i tras. Z pewnością cieszyć ich możliwość toczenia walk sieciowych. Szkoda jednak, że twórcy gry zaniedbali stronę wizualną i dźwiękową. Również czas wczytywania zapisanych scenariuszy lub tworzenia nowych jest bardzo długi, co zniechęca do uruchomienia HTT na kilka czy kilkanaście minut. [CDA]

OCENA 4+

GRYwalność: 5
VIDEO: 3
AUDIO: 2

PODSUMOWANIE

- bardzo złożone - dla tych, którzy to cenią
- gra w sieci
- lepszy interfejs
- oprawa audiowizualna sprzed 10 lat
- nic, czego wcześniej gdzieś nie było
- bardzo złożone - dla tych, których to męczy



29.99
PREMIEROWE
ZBICIE
CEN!



PRODUCENT: GSC GAME WORLD/CDV
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 69,90
WWW.COSSACKS2.DE

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESSOR: 1,5 GHz
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

PEPIN KROOTKI PRZYBYLI ULANI POD WINDOWS

Kozacy II

Bitwa o Europę

Na kanwie pierwszych Kozaków natrzaskano już tyle różnych gier i dodatków, że nie powinniśmy być zdumieni, widząc kolejny odcinek dobrze znanego serialu... fala kozackizny nadciąga. Kryj się, kto może.

Szkoci są zdania, że do dobrej rocznikowej whisky wolno dolewać tylko dwóch rzeczy: czystej źródłanej wody lub... więcej whisky. Podobną filozofię zastosowano w przypadku recenzowanego dodatku – dodano więcej tego samego. Podnoszenie jakości zastąpiono powielaniem ilości.

O ile jednak nigdy nie mam nic przeciwko dobrej whisky, o tyle Kozaków II mogę przyjąć w ograniczonej dawce. Tak jak poprzednio, wybierać można spośród trzech konwencji rozgrywki, reprezentatywnych dla różnych typów strategii. Są pojedyncze potyczki, w tym kilka bitew historycznych, jak również cztery liniowe kampanie rozgrywane na modłę typowego RTS-a. Całości dopełnia tytułowy tryb Bitwa o Europę, czyli uproszczona i zminiaturyzowana namiastka kultowego Total War.



Mapę globalną nieco rozszerzono (do 24 prowincji), lecz wobec maksymalnie strywalizowanych zasad rozgrywki rasowi stratedzy nadal niewiele tu wskorają.

skich niżli naszych swojskich kmieci. Oczywiście nie pierwsze i nie ostatni raz oglądaliśmy takie drobne nieporozumienia w zagranicznej grze. Austriacy pewnie mają identyczne obiekty do własnych jednostek... Chodzi mi raczej o to, że bez względu, w jakim zakątku Europy walczyliśmy, krajobrazy, budynki i klimaty są wszędzie takie same. W ostatecznym rozrachunku nie najlepiej świadczy to o dodatku, nad którym

można było solidniej popracować.

Mniejsza o geopolitykę

Powyższe zarzuty stracą zapewne na ciężarze gatunkowym, gdy pogodzimy się z prostą prawdą, że realia historyczne są w tej grze raczej odległym punktem odniesienia i tłem fabularnym dla ambitnego RTS-a niżli podniesionym do absolutu celem. Nie spodziewajmy się cudów realizmu, skoro grając Księstwem Warszawskim można wypowiedzieć wojnę Francji (albo Anglii, albo... dowolnemu mocarstwu) i potem ją podbić razem z resztą Europy (dlaczego nie cały świat?).

Niemniej konkurencja dumnie nazwana przez twórców „bitwami historycznymi” nosi tę nazwę mocno na wyrost. Po pierwsze, jak już wspomniałem, nieważne, gdzie walczyliśmy. Po drugie, naprawdę trudno byłoby konfrontować zaproponowane przez twórców rozmieszczenie oddziałów na mapie z prawdą historyczną, gdyż porównanie to musiałoby wypaść dla gry miążdząco. To raczej luźna fantazja na temat niż przeniesiona na ekran prawda dziełowa. Maniakalni fani historii powinni więc wziąć na wstrzymanie przed rozpoczęciem zabawy.

Są Polacy!

Nieco okazale prezentują się kampanie, w których dowodzimy armiami hiszpańskimi, niemieckimi, francuskimi (ostatni zryw, czyli popularne „100 dni Napoleona”) oraz – jwaga – polskimi! Czyż nie miło, że ktoś docenił nasz wkład w napoleońską legendę? (Hiszpan naturalnie zrobiłby w tym miejscu kwaśną minę.)

Satysfakcja z widoku naszego orła na sztandarach maszerujących oddziałów jest ogromna, lecz wyjąwszy te drobne przeróbki, wcale nie czujemy rodzimych klimatów. Nie pokuszono się o jakąś charakterystyczną me odzież czy odzież, teoretycznie „polscy” żołdaci z wyglądu bardziej przypominają chłopów fryzji-



Przed pojawieniem się Kozaków w tym miejscu była cała dzielnica miasta.

Próbę tworzenia mostów pontonowych z ludzi rozpoczęło, jak widać, już w XIX wieku.

stoją samopas na baczność po polach i zagajnikach (czekają na PKS?).

Inne zaciąchy? Proszę bardzo: niekiedy nie da rady zająć punktu kluczowego, choćbyśmy wyróżnili w pień wszystkich wrogów w promieniu kilometra i postawili własny regiment na samym środku właściwej lokacji. Okolica zdobyta, ziemia ubita, śpiewu ptaków nie słychać

– taki Sajgon zrobiliśmy, ale mapa sygnalizuje wyraźnie, że nadal okupujemy ziemię niczyją.

Bardzo przydałby się rozkaz „eskortuj”, pomocny przy przydzielaniu ochrony słamazarnej artylerii. Bez takowej wleczone na drugi koniec mapy drogocenne armaty stają się łatwym celem dla działających na naszych tyłach nieprzyjacielskich jeźdźców i nie ma na to rady. Jeszcze jednego powodu do sarkania dostarcza tryb BoE, a konkretniej jego część turowa. Piję tu do uciążliwej konieczności każdorazowego oglądania, jak wszyscy inni uczestnicy wykonują swój ruch.

Działa nawalone!

Przymknijmy oko na te niedoskonałości, wszakże gdyby ustawić armaty zgodnie z realiami, żadna z nich nie osiągnęłaby nieprzyjaciela (zasieg broni palnej jak w każdym RTS-ie jest z wiadomych powodów ograniczony). Niemniej nie da się ukryć, że działa roztawiał patentowany idiota. Pozornie wszystko wygląda OK – baterie znajdują się wewnątrz specjalnych szafców, które teoretycznie zapewniają im wysmienitą ochronę. Szkopuł w tym, że równocześnie zastraszają całe pole ostrzału. Lufy armat skierowane są

4xZ – zainstalowałem, zagrałem, zrecenzowałem, zapomniałem.

wprost w wysoką skarpcę ziemi znajdującą się metr przed nimi („z impetem w dół”, parafrazując slogan reklamowy). Żeby zrobić użytek z artylerii, trzeba ją wytoczyć na otwarte pole (co pożera drogocenny czas), gdzie jej obsługa jest narażona na ostrzał i szarżę kawalerii.

I nie tylko to nie działa

Podobnych niedociągnięć naliczyłem jeszcze sporo. Dlaczego nie dostrzegałem ich wcześniej, pisząc recenzję podstawowych Kozaków II? Odpowiedź jest prosta: bo to, co rok temu ledwie wystawało ponad powierzchnię morza fascynacji grą, teraz – gdy fascynacja ta już wyparowała – piętrzy się niczym wyrastająca z wody góra.

Zadziwiające, że ani ukształtowanie terenu, ani bujna roślinność zdają się nie wpływać na pole widzenia żołnierzy, toteż niepodobna ukryć ich w lesie lub za wzgórzem. Ciekawa sytuacja powtarza się, gdy zwyciężony oddział idzie w rozsypkę – część „szwejków” umyka w stronę dal, na trwał opuszczając pole walki, część zaś kieruje się do koszar, gdzie można ich przegrupować. Sęk w tym, że gdy nie ma koszar (np. podczas „historycznych” bitew), stada niewiedzących, co począć, indywidualistów

Szperałem w panelu opcji z nadzieją, że jakoś to wyłączę, ale albo źle szukałem, albo rzeczywiście się przeliczyłem.

Polonizacja, tak jak poprzednio, należy do udanych (w naszej skali na 8+), aczkolwiek pozostawiono pocieszne „ataki wsteczne kawalerii” i kilka innych kwiatków. Przystępującemu do polskiej kampanii graczowi zostanie objaśnione, że „Wielkie Księstwo Warszawskie było małym państwem” (zapomnieli tylko dodać: „jak sama nazwa wskazuje” :)). Kocham takie smaczki czytane już w pierwszym zdaniu. No to może ja się wypowiem w podobnym tonie: „Nowi Kozacy II są starymi Kozakami II”.

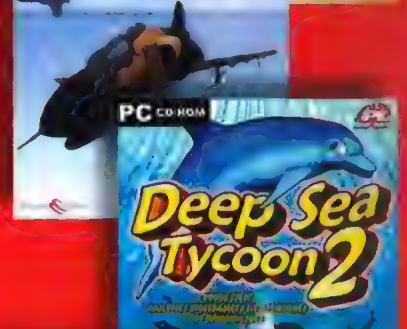
Od dodatku oczekuję, by był czymś więcej niż tylko zbiorem misji – powinien mieć coś, co zaciekawi, przyciągnie uwagę, zmusi do wypróbowania na nowo starych chwytów (np. nowe jednostki, zauważalnie wyższą AI przeciwnika). W BoE niczego takiego nie znajdziemy i dlatego z przykrością oznajmiam: zainstalowałem, zagrałem, zrecenzowałem, zapomniałem. [GDA]

OCENA 6

GRYwalność: [] [] [] [] []
 VIDEO: [] [] [] [] []
 AUDIO: [] [] [] [] []

PODSUMOWANIE

- nie wymaga poprzednich Kozaków
- tak samo dobra co poprzedni Kozacy
- połacie akcenty
- brak najmniejszego powiewu świeżości innowacji
- ahistoryczne „bitwy historyczne”
- parę starych niedociągnięć
- monotonia krajoobrazowa i nie tylko



29.99

W seni już wkrótce:
Drop Team
Combat Mission: Campaigns
Birth of America

PRODUCENT: AKELLA
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 29,90 zł
WWW.PLAYLOGICGAMES.COM

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESSOR: 1,5 GHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

HUT SĘDZIMIR | TYCH PIRATÓW NIE PIRATUJ!

AGE OF PIRATES

OPowieści z KARAIBÓW

Jeśli korzystasz wyłącznie z oryginalnych wersji programów i gier, kończące się właśnie wakacje kojarzyły ci się z piratami tylko wtedy, kiedy przechodząc obok kina widziałeś plakaty reklamujące film „Piraci z Karaibów: Skrzynia umarlaka”.

Tego hollywoodzkiego blockbustera przywołuję nie przez przypadek – po pierwsze, bo to zaskakująco dobry film, po drugie zaś dlatego, że fakt, iż w połowie sierpnia ukazała się gra Age of Pirates: Opowieści z Karaibów, musiał mieć związek z tą kinową premierą. AoP to kontynuacja kultowego Sea Dogs, ale biorąc pod uwagę stosunkowo niewielkie różnice między obydwojema tytułami i długi czas, jaki minął między jedną a drugą produkcją, mam prawo podejrzewać firmę Akella o wyrachowaną kalkulację. Ktoś tam w dalekiej Rosji doszedł do wniosku, że skoro Hollywood szykuje na lato nową część „Piratów z Karaibów”, można wykorzystać machinę promocyjną filmu wydając grę, która tematyką i tytułem będzie do niego niby przypadkiem, a w rzeczywistości celowo nawiązywać.

To zresztą nie pierwsze takie przedsięwzięcie cwanich Rosjan – przy okazji pierwszego filmu również wypuścili podobną grę, opatrzoną nawet oficjalną licencją (za sprawą zachodniego wydawcy, firmy Bethesda), choć pod względem fabuły nie mającą z obrazem z Johnnym Deppem nic wspólnego. Zarówno tamta, niby oficjalna produkcja, zatytułowana po prostu Pirates of the Caribbean, jak i wydana

teraz Age of Pirates to z kolei gry bez żenady korzystające z pomysłów, które sprawdziły się w Sea Dogs. Mimo tych machlojek i kopiowania własnych pomysłów Opowieści z Karaibów to całkiem niezła rzecz. Tyle tylko, że choćle nie trudna...

Sea Dogs 2!

To zresztą też pozostałość po Sea Dogs. I tam, i tu pierwsze kroki są bardzo trudne, a zanim gracz dostanie szansę, by dojść do poziomu, na którym poczuje się stosunkowo pewnie – nie obawiając się buntu załogi (bo ma pieniądze na jej żołąd) czy przypadkowego starcia z piratami na otwartym oceanie (bo ma statek wystarczająco mocny i umiejętności wystarczająco duże, by sobie z nimi

poradzić) – mija co najmniej kilka godzin zabawy.

Godzin, z których większość zajęło mi głównie wpatrywanie się w ekran wczytywania save'a. Początek gry to autentyczne balansowanie na linie – czy też może na reii, pod którą na każdy błędny krok gracza czyhają piraci, niełojalni marynarze i mistrzowie fechtunku. To duża słabość tego tytułu, bo ze względu na bogactwo opcji i konstrukcję fabuły zdaje się ona namawiać graczy do samodzielnego odkrywania wirtualnych Karaibów – coś jednak z tego, skoro ten tropikalny akwen jest tak bardzo naszpikowany śmiertelnymi niebezpieczeństwami?

Ahoj, wesola przygodo!

Age of Pirates to jednak gra, którą w pewnym sensie trzeba sobie samemu wymyślić. Przede wszystkim dlatego, że główny wątek fabularny zarysowany jest bardzo pobieżnie. Na początku gry wybiera się jedną z dwóch postaci – przystojnego blondyna lub rudowłosą dziewczynę z krągłym tyłkiem. (A przy okazji ustala kilka parametrów gry – m.in. poziom agresji przeciwników, tło panujące na morskich szlakach.) Proponuję zdecydować się na babeczkę – wybór ten nie ma żadnego wpływu na rozgrywkę, za to widoki są dużo ciekawsze.

Przygoda zaczyna się w porcie jednej z karaibskich wysepek, gdzie do wybranej postaci podchodzi pe-





wien nieznaną, który wręcza jej przesылkę „nadaną” rzekomo przez jej ojca. Problem w tym, że papa nie żyje od wielu lat, a w przesылce znajduje się tylko połowa mapy z wypisanym na niej imieniem brata/siostry bohaterki/bohatera. I... to wszystko. Podarunku zobaczyć nie można; w pobliskiej tawernie nikt nie sugeruje, że zna tajemnicę niezwyklej przesылki; nie pojawia się też żaden inny nieznaną, który mógłby pchnąć cię we właściwą stronę. To, co zrobisz, zależy od ciebie...

Pod korsarską banderą

Na szczęście na brak możliwości nie można tu narzekać, a po tych ciężkich kilku pierwszych godzinach gracz zyskuje swobodę, która rzeczywiście pozwala mu samodzielnie kształtować swoją przygodę. Obszar gry obejmuje całe Karaiby, łącznie kilkanaście wysp oraz kilkadziesiąt portów kontrolowanych przez cztery nacje (Anglia, Francja, Hiszpania i Holandia). To akwen, w którym rutki, pomysły kapitan szybko zbije fortunę. Jak? Handlując towarami i... niewolnikami



Kiedy ostatni raz miałeś szansę znaleźć piracki skarb, wydając jedynie 29,90 zł?

mi, eskortując statki kupieckie, łupiąc inne okręty, bawiąc się w przemysłnika, a także zdobywając porty i kolonie, najlepiej pod banderą jednej z ówczesnych potęg militarnych. Przy okazji – bo tego nie da się uniknąć – trzeba będzie jednak stoczyć setki morskich bitew i wykazać się kunsztem w fechtunku.

Touchol

Większość „pirackich” gier oferuje podobne możliwości, ze świetnym Sid Meier's Pirates! na czele, ale w Age of Pirates: Opowieści z Karaibów wszystkie opcje są bardziej rozbudowane i realistyczne. Podczas morskich bitew możesz ostrzeliwać przeciwnika czterema różnymi rodzajami amunicji (kulami armatnimi, kartaczami, kulami łańcuchowymi [do niszczenia takielunku], pociskami zapalającymi). Trafienie we wrogi okręt wymaga naprawdę starannego przymierzenia. Szybkie manewry możliwe są tylko wtedy, kiedy operuje się przy nich nie tylko sterem, ale i ożaglowaniem. Prędkość statku można zwiększyć, wyrzucając przewożone towary. Niełatwo też doprowadzić do abordażu, a gdy już do niego dojdzie, na pierwszy rzut oka porażki z załogą (w tej kwestii można na szczęście liczyć na własnych marynarzy), a potem, w pojedynku na szpady, z kapitanem wrogiej jednostki.

Szkoda, że twórcy nie uniknęli kilku błędów – bitwy morskie kończą się często bez rozwiązania (po oddaniu kilku strzałów oba statki odpływają w swoją stronę) lub przeciągają w nieskończoność (gdy jedna flotylla ucieka z prędkością niewiele większą lub mniejszą od okrętów pościgu), zaś sterowanie podczas szermierki jest mało wygodne i daje bardzo chaotyczne efekty.

Brakuje tylko drewnianej nogi

Age of Pirates: Opowieści z Karaibów to pod wieloma względami gra RPG. Bohater: opisany jest bowiem szeregiem współczynników, w trakcie rozgrywki zdobywa doświadczenie, rozwija swoje umiejętności i zdobywa nowe. Może również rozbudowywać swój żaglowiec, wzmacniając kadłub lub zmieniając rodzaj armat. Tu akurat korzyści niosą ze sobą też pewne minusy, bo np. bardziej wytrzymały kadłub jest cięższy, przez co zmniejsza się zwrotność statku.

W tawernach można także najać oficerów, którzy najpierw pomagają w walce i żegludze, potem zaś mogą obsadzić – jako kapitanowie – statki zdobyte w trakcie abordażu. Kiedy dysponujesz większą flotą (liczba okrętów, jakie mogą się w niej znaleźć, zależy od poziomu doświadczenia bohatera),

możesz wydawać podkomendnym rozkazy w czasie bitwy – dzięki solidnym algorytmom AI radzą sobie z nimi całkiem nieźle. Przy najmniej do czasu, aż się nie zbuntują...

Na horyzoncie

Piracka gra studia Akella działa na silniczku graficznym o nazwie Storm, który doskonale radzi sobie nie tylko z morskimi burzami, ale także z wszystkim tym, co łączy się z odwzorowaniem na ekranie karaibskich mórz. Fale rozbijające się o burty statków, spienione balwany, kroplący od czasu do czasu deszcz, zachody słońca, latarnie zwi-

sające z masztów podczas nocnych rejsów – wszystko to wygląda dokładnie tak, jak wyglądać powinno.

Podobać się mogą też modele statków, choć zarówno one, jak i animacje czy modele marynarzy oraz mieszkańców miast wykonane są nieco słabiej niż woda i warunki pogodowe. Trochę brakuje bump mappingu, HDR-ów i innych efektów, ale nawet bez nich trudno oprawie Age of Pirates cokolwiek zarzucić. Ta gra jest po prostu ładna. A na dodatek całkiem nieźle udźwiękowiona (skrzypienie pokładowych desek!!!), choć niektóre motywy muzyczne momentami kłóją się raczej ze wschodnimi stępami niż karaibskim calypso. Czuć słowiańską duszę twórców...

Ukryty skarb

Z Age of Pirates: Opowieści z Karaibów jest trochę tak jak z ukrytym skarbem herszta jakiejś pirackiej bandy. Zanim dotrzesz do tego, co naprawdę dobre (czyli grywalności i swobody rozgrywki), trzeba się sporo narzekać i ścierpieć wiele niedogodności: fatalną instrukcję pozbawioną kilku istotnych informacji, za to pełną błędów (UWAGA! – w grze jest całkiem pomocna mapa, ale nie pod klawiszem wspomnianym w instrukcji – w trakcie rejsu radzę wcisnąć [M] lub [Tab]), brak samouczka itd.

Nie każdy znajdzie w sobie tyle determinacji i zaangażowania, by przebrnąć przez początek – ja jednak do tego namawiam. Kiedy ostatni raz miałeś szansę znaleźć piracki skarb, wydając jedynie 29,90 zł? [CBA]

Multipirat

Age of Pirates: Opowieści z Karaibów to gra wydana w tryb multiplayer, choć... w instrukcji nie ma na ten temat ani słowa. Trudno też znaleźć odpowiedni serwer w Internecie, udało się nam odpalić jedynie grę w sieci lokalnej. Multi oferuje cztery tryby rozgrywki (Deathmatch, Team Deathmatch, Conquest i Fort Siege), sprowadzające się do morskich bitew rozgrywanych w różnych wariantach.

OCENA 6+

GRYWALNOŚĆ: 6
VIDEO: 8
AUDIO: 7

PODSUMOWANIE

- świetnie odwzorowane morze
- najbardziej rozbudowana i realistyczna z gier pirackich
- swoboda rozgrywki
- z którą jednak nie zawsze wiadomo, co zrobić, bo fabuła jest szczątkowa
- wysoki poziom trudności na początku zabawy
- tragiczna instrukcja
- „plus kilka innych rzeczy, znacznie obniżających grywalność”

PRODUCENT: LEGACY INTERACTIVE
DYSTRYBUTOR: LEGACY INTERACTIVE

WIN 2K/XP
PROCESOR: 800 MHz
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

WWW.CIGAME.COM

EGM: ZMUDNE, NUDNE... I GRYWALNE

DVD
10/2006



LAW & ORDER CRIMINAL INTENT

W Nowym Jorku trwa bezwzględna wojna ze zbrodnią, którą największym i najbardziej zuchwałym przestępcom wydali ludzie z Major Case Squad. Oto historia kilku z nich...

Tymi słowami zaczynają się kolejne odcinki serialu „Universal Network Television LLC”, którym od piętnastu lat (pierwszą serię mieli Jankesi okazję oglądać w 1990 roku) pasjonują się Amerykanie, a po nich pozostali mieszkańcy naszego globu. Nakręcono już pięć „sezonów”, co jak na serial TV jest nie małym sukcesem. Powodzenie serii zaskakuje tym bardziej, że grający w nim aktorzy wcale nie należą do największych hollywoodzkich, pływających się w sławie i wypełnionych sokiem malinowym basenach gwiazdorów.

Treścią kolejnych odcinków n'e są też pełne napięcia strzelaniny, których uczestnicy używają amunicję w ilości, z jaką można by się pokusić o rozpoczęcie niewielkiej wojenki, ani pościgi samochodowe obracające w ruinę

kilkanaście domów i złomujące kilkadziesiąt samochodów. (Rzecz ciekawa, że lubimy oglądać takie pościgi na ekranach naszych telewizorów, ale wszyscy zareagowalibyśmy rykiem oburzenia, gdyby choć jeden z nich ożywił ulice miasta, w którym żyjemy na co dzień). Autorzy skupili się na **zmudnej pracy współczesnych detektywów**, którzy nie mogą się obejść bez wsparcia analityków z policyjnego laboratorium.

Gra na bazie

Na bazie sukcesu serialu (5 sezonów po 23 odcinki to nie w kij dmucha!) programiści Vivendi Universal Games i developerzy Legacy Interactive zrobili cztery gry komputerowe, nazwane tak samo jak serial: Law & Order.

Tym, którzy chcieliby zagrać w L&O:CI, zalecam zapoznanie się z treścią kilku choćby odcinków, co pomoże w zrozumieniu niektórych niuansów gry. **Autorzy scenariusza założyli, że ich „targetem” będą gracze, którzy jednocześnie są fanami serialu.** Postarali się bowiem o to, by wiernie oddać zawiłości śledztwa, nieoczekiwane zwroty akcji i prawdopodobieństwo psychoogiczne sytuacji oraz postaci, z jakimi ma do czynienia telewizyjny śledzący losy bohaterów kolejnych odcinków.

Dialogi mają styl!

Po rozpoczęciu gry animujesz jednego z nich – detektywa Bobby Goren (jego głos podkłada odzwierca roli w serialu – Vincent D'Onofrio). Jest to ważne o tyle, że autorzy scenariusza ciekawie **rozwiązali sprawę dialogów w grze** – nie wybierasz gotowych odpowiedzi, tylko ich ton czy raczej styl. Możesz więc podjąć próbę zastraszania rozmówcy, możesz usiłować go zwieść, pochrębiać mu, zjeść go sobie szczerością lub współczuciem. Od razu powiem, że nie ma jedynie słusznej recepty – inne podejście jest

potrzebne, gdy rozmawiasz w więzieniu z szefem dzielnicowego gangu, inne przy rozmowie z córką zatłuczonego na śmierć baseballowym kijem we własnym mieszkaniu bankiera, a jeszcze inne, gdy usiłujesz pociągnąć za język twardą jak podeszwa sandała rzymskiego legionisty barmankę z nocnego lokalu. Od tego, czy wybierzesz właściwe podejście, zależy w dużej mierze powodzenie prowadzonego śledztwa.

Detektyw Goren mówi głosem mocno przygnębionego spaniela – ale tych, co znają jego postać z serialu (i jego kłopoty rodzinne), wcale to nie zdziwi. Slamazarność Gorena jest zresztą zwodnicza – współczesny, nowoorski Holmes wcale nie ustępuje pierwotowzorowi, gdy chodzi o umiejętność wyciągania wniosków i kojarzenia faktów. Co jest istotne, bo to ty, drogi gracz, czytelni ku, niniejszym będziesz animował Gorena i ty będziesz wyciągał te wnioski.

Żmudna analityczna robota

Rozpoczynasz grę w momencie, w którym przełożony Goren, kapitan Deakins, **powierza mu trzy sprawy, które może rozwiązać w dowolnej kolejności** (możesz nawet prowadzić je jednocześnie, przerzucając się z jednej na drugą: gdy chwilowo utkniesz w jednej, możesz – zapisawszy grę – wrócić do biura i zacząć dochodzenie w innej). Goren ma wsparcie w postaci zespołu laborantów i archiwistów, zdobywających dla niego wszelkiego rodzaju informacje, oraz zespołu agentów śledzących wskazane przezeń osoby. **Gdy prowadzisz te trzy sprawy, wylania się zza nich czwarta – wiążąca je wszystkie w jedną logiczną całość...**

L&O:CI jest grą, w której animujesz doskonale widoczną na ekranie postać Gorena. Mogę zapewnić potencjalnych graczy,



» Uhu... będzie się coś dziać, bo muzyka narasta i słyszę dzwony...



że z pewnością nie będą się nudzili. Grafika gry została bardzo starannie opracowana i niewiele można jej zarzucić. Wszystkie lokacje – a jest ich **ponad 60** – są starannie nakreślone. Podczas gry Goren będzie spotykał – poza swoimi kolegami – rozmaitych ludzi, o których możesz się wiele dowiedzieć, puszczać w ślad za nimi detektywów z sekcji śledczej. Każdy znaleziony przedmiot możesz odesłać do analizy, której wyniki podesuną nowe tropy i ślady.

W kilkunastu miejscach będziesz miał do czynienia z typowymi układankami (odtworzenie wyglądu i treści podartej kartki czy notatki), w innych zaś staniesz wobec łamigłówki „otwórz pudełko przesuwa- i odpowiednio bolce”. Stopień trudności tych zagadek nie jest zbyt wysoki. Ale... w pewnym miejscu trzeba ci będzie rozwiązać krzyżówkę. Dla znających angielski w sposób doskonały inaczej rzecz jest nie do rozgryzienia.

Interfejsolono i nie tylko

Dość ciekawym rozwiązaniem jest **przeniesienie interfejsu gry na telefon Gorena**, na którym będziesz mógł nawet dokonywać zapisów stanu gry. Podczas niemal całej rozgrywki będziesz mógł obserwować ten nie zwykły gadżet w lewym górnym rogu ekranu. Można powiedzieć, że zabawka owa jest najlepszym przyjacielem detektywa. Goren przechowuje w nim treść wszystkich raportów dotyczących znalezionych przezeń przedmiotów i śladów, całą dokumentację prowadzonego aktualnie śledztwa, ma też z niego dostęp do menu gry.

Za pośrednictwem tegoż telefonu Goren może też wybierać miejsca, do jakich chce się

przenieść (wcześniej ktoś musiał mu o nich powiedzieć). A robi to tajemniczym sposobem – dokonuje pewnie teleportacji, ale u Jankesów wszystko jest możliwe. Tak czy owak, **na pewno uznasz, że telefon Gorena jest jednym z ciekawszych gadżetów, z jakimi się spotkałeś w Krainie Gier** (ciekawie, że Goren podczas całej gry tylko dwa lub trzy razy korzysta z tej niezwyklej Nokii, by do kogoś zadzwonić).

Drugim **niezwykłym gadżetem jest laptop** – z niewiadomych powodów nieprzeznaczony i zainstalowany w siedzibie wydziału. Pewnie chodzi o koszty. Laptop został zainfekowany niezwykle interesującym programem, który analizuje wszelkie wskazane mu ślady i tropy, a na ich podstawie buduje PPZ (Psy-

Kłamię, narzekałem – ale grałem do końca. I nie żałuję.

chologiczny Profil Zbrodniarza) i sprawdza, który z podejrzanych jest doń najbardziej zbliżony. Na podstawie orzeczeń tego programu kapitan Deakins wydaje naszemu bohaterowi nakazy przeszukań czy inne potrzebne uczciwemu gliniarce dokumenty – Goren jest bestialsko praworządny i bez odpowiedniego papierka nie wejdzie nawet do publicznej toalety, a gołoc się przed lustrem pewnie sam siebie na wszelki wypadek legitymuje.

Gra (i) buczy

Ilustracja dźwiękowa gry też jest godna uwagi – głosy aktorów dobrano bardzo do-

brze, teksty podają z wyczuciem sytuacji, tło dźwiękowe też jest oddane wiernie i dopasowane do sytuacji. Można by się co prawda przyczepić do niektórych motywów muzycznych, które nie zawsze pasują do miejsca, w jakim są prezentowane, ale to drobiazg.



...a nawet głośno buczy

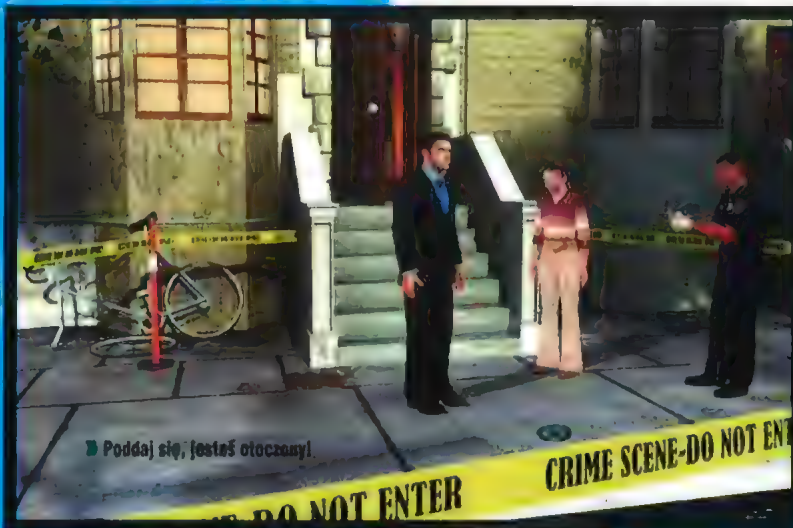
Pierwszą rzeczą, która ci się z pewnością nie spodoba, jest **sposób, w jaki Goren się porusza**. Oczywiście trudno wymagać od nowojorskiego gliny, żeby jego ruchy

miały wdzięk młodzianki baletnicy, ale **facet chodzi jak ciężarna, złamana przeciwnościami losu gorylica**. Jeśli wskażesz mu miejsce, do którego ma przejść, Goren dość długo się namyśla, odwraca się całym ciałem, potem przez chwilę osobiście przestępuje z nogi na nogę, aż wreszcie rusza... Ale wtedy idzie jak buldożer i wygląda na to, że nic go nie powstrzyma. Bywa też, że „cop” zaczyna się niczym tani szczyryk i kilkakrotnie powtarza jakiś ruch. Wszystko to po jakimś czasie zaczyna nawet bawić. Ale przedtem jednak wku... wnerwia.

Inną rzeczą jest to, że **gra miewa tendencje do zacięć i zawiesznień**, o ile nie masz najnowszego sprzętu – engine jest dość toporny i stawia naprawdę spore wymagania procesorowi, karcie graficznej i pamięci RAM. **Nie wierzcie temu, co podają twórcy gry w zaleceniach minimalnych**. Nie sprawdzałem tego, ale mój sprzęt ma czterokrotnie większą pamięć i dwukrotnie szybszy procesor – i w kilku miejscach kłamię niczym początkujący chirurg na zjeździe pijanych drwali po konkursie żonglowania piłą łańcuchową.

Buczy, ale wciąga

Z tym wszystkim w grze jest to coś, co wciąga – **kłamię, ale grałem**. Dobrze skonstruowane zagadki, nieoczekiwane zwroty akcji, ciekawie zarysowane pod względem psychologicznym postacie – wszystko to sprawia, że tak czy owak nieźle się bawim. (GDA)



OCENA

7

GRYwalność 7

VIDEO 6

AUDIO 7

PODSUMOWANIE

- ciekawe scenariusze kolejnych spraw
- barwne postacie
- nieśmia oprawa audiowizualna
- gra na motywach serialu
- fatalne animacje ruchów bohatera
- wysokie wymagania sprzętowe
- tendencja do zwińsów
- serial jednak lepszy

PRODUCENT: FIREFLY
DYSTRYBUTOR: FIRAXIS
CENA: 129,90
WWW.FIREFLYWORLDS.COM

WIN 2K/XP
PROCESOR: 1,6 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

HUT SĘDZIMIR | ITY, FIRAXIS, PRZECIWKO MNIE?

CIVCITY ROME



Recenzowanie gier to naprawdę ciężki fach tylko wtedy, kiedy musisz spędzić kilka naście godzin przy produkcji, która jest ewidentnie nieudana. To już wicie, bo przez lata wiele razy tak zaczynaliśmy różne teksty. Wyobraźcie sobie jednak, jakie to uczucie, kiedy musisz grać w przeciętniaka, co do którego miałeś duże oczekiwania. To boli podwójnie...

Okazuje się, że logo renomowanej firmy to za mało, by zagwarantować grze wysoki poziom – nawet wtedy, gdy jest to logo Firaxis czy FireFly. Obie firmy mają na koncie kilka tytułów, którymi naprawdę mogą się chwalić (nazwy Civilization i Twierdza mówią same za siebie), obie razem pracowały nad CivCity: Rome, obie też ponoszą winę za to, że finalny produkt jest nieprzemysłany, a na dodatek zabugowany. Jako fan ekonomicznych, „budowlanych” strategii ze sporymi nadziejami czekałem na ten miks Civilization, Sim City i Caesara III, jednak rzeczywistość po raz kolejny dowiodła prawdziwości podwórkowego przysłowia: „Nie napalaj się, madafaka, bo spadniesz z trzepaka”.

Caesar żyje wiecznie

Jak już wyżej wspomniałem, CivCity: Rome miał być miksem Civilization, Sim City i Caesara III – założenie było takie, by pokazać, jak w skali mikro rozwija się jedno z miast stawianych przez graczy namietnie podczas typowej sesji Civilization IV. W rzeczywistości jednak jest to podróbka Caesara III na silniczku (i z błędami) Twierdzy 2!

Z wiekowego pierwowzoru zerżnięto niemal wszystko – strukturę gry (kilkanaście coraz

trudniejszych misji, w każdej zarządza się nową prowincją), zależności pomiędzy różnymi budynkami konstrukcyjnymi (np. pola oliwne zaopatrują tłocznice oleju itd.) czy interakcje zarządzanej prowincji z Imperium Rzymskim (handel, realizowanie zleceń senatorów). Do tego dołożono system określający „szczęśliwość” obywateli, wzorowany na tym z Twierdzy, oraz kilka – mocno jeszcze uproszczonych – drobiazgów z Civilization (drzewko wynalazków, Cywilopedię) i... ktoś uznał, że to wystarczy, by zadowolić graczy. Tyle tylko, że ten ktoś – nieważne, czy z FireFly, czy z Firaxis, tak czy owak powinno się go zwolnić – grubo się pomylił.

Nieszczeście w szczęście

Szwankują mechanizmy rozgrywki zapożyczone z Twierdzy. System „szczęścia” działa tak, że kalkuluje ogólne zadowolenie mieszkańców na podstawie sumy punktów dodatnich i ujemnych określających satysfakcję z różnych aspektów życia (m.in. dostęp do żywności, bezrobocie, duma z prestiżu miasta). Jak na mechanizm, któ-





Tak najbardziej można oddać kamerę – przy dużych miastach to zdecydowanie za mało.

ry opisuje coś tak nieuchwytnego jak szczęście, jest on jednak zbyt matematyczny – można np. całkowicie głodzić mieszkańców, ale zrównoważyć to, stawiając jakąś wyjątkowo imponującą budowlę w centrum miasta. I będą szczęśliwi.

To nie koniec. Duża liczba bezrobotnych i brak mieszkań potrafią bardzo ujemnie wpłynąć na ogólny poziom zadowolenia – problem w tym, że duża satysfakcja z życia deklarowana przez mieszkańców sprawia, że zaczyna się ono



Jest to podróba Caesara III na silniczkach (i z błędami) Twierdzy 2.

szybko zaludniać, co powoduje... wysokie bezrobocie i brak mieszkań. To z kolei sprawia, że ogólny poziom zadowolenia a leci na pyśk, a tym samym wywołuje odpływ ludności. Nie ma możliwości, by osiągnąć równowagę, bo jeśli uszczęśliwisz mieszkańców, automatycznie unieszczęśliwisz ich w następnym miesiącu.

Imperialne proporcje

Z mieszkańcami i ich migracją jest w ogóle kłopot. Gra w zupełnie niezrozumiały sposób kalkuluje ich liczbę. Możesz mieć postawionych kilka skromnie wyglądających domków i dowiedzieć się, że twoja osada liczy kilka tysięcy obywateli!!! Ta liczba się zresztą cały czas waha – wraz ze zmieniającym się jak w kalejdoskopie poziomem szczęścia. I tak w ciągu kilku sekund, przy normalnym upływie czasu, możesz stracić, lub zyskać, tysiąc mieszkańców. To absurd!

Z proporcjami różnego rodzaju CivCity: Rome ma zresztą największy problem. Niektóre budynki są gigantyczne, w sposób zupełnie nieprzystający do skal pozostałych konstrukcji. Nijak nie jesteś w stanie zorientować się, jakiej wielkości jest produkcja np. stawianych winiarni. A kiedy nie wiadomo, ilu mieszkańców może zaspokoić swoje alkoholowe potrzeby dzięki pracy jednego takiego punktu, nie wiadomo też, ile ich postawić w dziesięciotysięcznej osadzie, a ile w mieście pięć razy większym.

Wydaje się też, że w magazynach złożyć można mniej dóbr, niż wynikałoby to z ich wyglądu czy ceny, natomiast wszystkie farmy produkują zbyt duże ilości oliwek, winogron czy zboża. Zupełnie niedobry jest również czas, jaki zabiera karawanie handlowe przebieganie drogi do i z innego miasta, czy nawet czas potrzebny na przeniesienie np. mięsa ze spichlerza do domu stojącego dwie przecznice dalej.

Gdzie jest świątynia?

To zresztą kolejna wada (a nazywając rzecz po imieniu: zwykły, perfidny bug) CivCity: Rome. Twórców nie usprawiedliwia nawet fakt, że problem, o którym zaraz napiszę, to właściwie w gatunku „gier w budowanie starożytnych miast” norma. O co chodzi? O trudności z wychwyceniem przez algorytm AI, kierujące obywatelami miasta, tego, że pewne dobro zostało im już udostępnione.

Często zdarza się więc, że budynek znajdujący się przy tym samym skrzyżowaniu co np. świątynia, nie może się rozwinąć, bo jego mieszkańcy narzekają na brak w okolicy placówek zaspokajających ich potrzeby religijne. Co z tym fantem począć? Rzucić myślką w ścianę, o co. Bo nic innego się nie da zrobić, a jak się da, to i tak nic to nie da.

A jeśli wydaje się komuś, że jest spokojnym człowiekiem i nie musi się zachowywać w tak choleryczny sposób, ciekaw jestem, jak zareaguje na kolejny „smaczek” wzięty żywcem z gry. W jednej z pierwszych misji moi mieszkańcy wpadli w depresję, bo obrazili się na nich jeden z bogów, Jupiter, któremu nie spodobało się to, że nie postawiono mu żadnej świątyni. Tyle tylko, że ze względu na wcześnie stadium gry mogłem wybrać tylko między trzema świątyniami, z których żadna nie była poświęcona Jupiterowi!

Kwiatki pod falami

Być może to duże oczekiwania sprawiły, że niski poziom CivCity: Rome odebrałem jako sprawę osobistą – tak czy owak, „I'm on fire”, więc wymienię jeszcze kilka innych błędów i bugów. Każda misja – nieważne, czy rozgrywasz pierwszy etap kampanii, czy dziesiąty – rozpoczyna się wraz z otwartym samouczkiem, opisującym budowę miasta od podstaw.



W wielu misjach musisz też dokonywać odkryć, które na wcześniejszych poziomach już zaliczyłeś.

Część prowincji oddawanych pod rządy gracza znajduje się nad morzem – i grze zupełnie nie przeszkadza, że spore fragmenty domów czy drogi mogą być postawione w miejscach, które są bez przerwy zalewane przez fale. Po prostu animacja fal sięga za daleko – co nie ma żadnych konsekwencji dla gry, za to brzydko wygląda. Przy najwyższej rozdzielczości (notabene to zapierające dech w piersiach... 1280 x 1024) kursor klika nie w miejsce, w którym jest widoczny na ekranie, a w jakiś inny punkt, przesunięty mniej więcej o centymetr w kierunku północny zachód.

I jeszcze ostatnia ciekawostka. Estetykę miejskiej zabudowy gra oblicza, sumując liczbę ogrodów i drzewek stawianych przez gracza – tyle tylko, że robi to globalnie dla całej mapy. Możesz więc gdzieś w rogu, nawet z dala od miasta, postawić kilkanaście ogródków i drzewek – i tak osiągniesz pożądany efekt (mieszkańcy będą się cieszyć, że mieszkają w przyjemnej dla oka osadzie), a nie stracisz miejsca, w centrum miasta zbyt cennego, by przeznaczyć je na jakieś tam krzaki...

Podglądanie gospodyń

Rzeczy, które w CivCity: Rome jako tako się udały, można zliczyć na palcach jednej ręki – i to nawet wtedy, jeśli mówimy o ręce długoletniego pracownika tartaku, w którym nikt nie przestęga przepisów BHP. Gladiatorskie pojedynki czy wyścigi rydwanów, które można obserwować w grze, to miła rzecz – ale jednak tylko drobnostka, nie wpływająca na satysfakcję płynącą z zabawy.

Podobnie ocenić trzeba możliwość podglądania codziennego życia mieszkańców rzymskich prowincji – ich animacje szybko się powtarzają, a średnia (by nie napisać po prostu: brzydka) oprawa graficzna sprawia, że na pewno nikt nie będzie spędzał czasu, patrząc na krzątające się po domostwie gospodynie.

W sympatyczny sposób przedstawiono Civlopedię – fakty w niej zawarte rozrzucone są na kilkunastu klimatycznych rycinach, przedstawiających życie w tamtych czasach. To jednak też tylko niuans, a nie prawdziwa zaleta gry. Bo mówiąc najwzruszajniej w świecie – CivCity: Rome zbyt wielu zalet nie ma. A grać w to musiałem. Recenzowanie to naprawdę ciężki fach... [CDA]

OCENA

6

GRYWALNOŚĆ 6
VIDEO 6
AUDIO 6

PODSUMOWANIE

- patent na Civlopedię
- możliwość zajrzenia do domostw mieszkańców
- bugi, błędy, niedociągnięcia
- grafika sprzed 2 lat
- cena wersji PL

PRODUCENT: TRIPWIRE INTERACTIVE
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 29,90 zł
WWW.REDORCHESTRA.PL

WIN 2K/XP
PROCESOR: 1,4 GHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

HUT SĘDZIMIR | TANI HARDKOR

RED ORCHESTRA

OSTFRONT 41-45

Front wschodni uważany jest za jeden z najbardziej krwawych i brutalnych teatrów działań II wojny światowej. Red Orchestra: Ostfront 41-45 to gra, która stara się najwierniej oddać tamte realia. Robi to na tyle dobrze, że większość graczy pozna przy niej smak potu i łez, a może nawet krwi.

Skąd taki wstęp? Red Orchestra to gra z długą historią – to najnowsza, najbardziej doszlifowana wersja moda stworzonego przez garstkę zapaleńców na bazie gry Unreal Tournament 2003 (patrz: ramka). Innymi słowy, stworzyli ją hardkorowi gracze z myślą o takich samych jak oni... hardkorowych graczach. Na tym nie koniec – ta garstka zapaleńców ekscytowała się nie tylko sieciowymi shooterami, ale i militariami, historią II wojny światowej, sprzętem i uzbrojeniem używanym przez żołnierzy biorących udział w tamtym konflikcie. Dlatego też postarali się, by ich wspólne dzieło było tak bliskie ówczesnej rzeczywistości, jak to tylko możliwe.

Realizm na Unrealu

Ten realizm może zrażać graczy, którzy przyzwyczajeni stosunkową łatwością „wejścia” w roz-

Granat gratis

Red Orchestra: Ostfront 41-45 to komercyjna wersja gry, która wywodzi się z darmowego moda – jej twórcy, firma Tripwire Interactive, nie ma więc kłopotów z bezpłatnym udostępnianiem różnego rodzaju materiałów internetowych. Pod koniec lipca ukazał się „booster pack”, który można ściągnąć z serwerów firmy, nie wydając ani złotówki; zawiera jedną nową mapę, nową broń oraz szereg drobnych poprawek do podstawowych mechanizmów rozgrywki. Warto ściągnąć boostera, bo dodatkowa mapa jest naprawdę udana, a granaty dymne pozwalają skorzystać z wielu nowych rozwiązań taktycznych. Na koniec najlepsza wiadomość – kolejne dodatki są w drodze...

grywkę tytułów takich jak Unreal Tournament 2004 czy seria Battlefield. Przez długi czas będą się oni czuli w Red Orchestra zagubieni. Większość potencjalnych nabywców Ostfront 41-45 mogłoby się zainteresować tą grą po sesjach rozegranych w Battlefield 1942 (jak by nie patrzeć, to najlepiej wypromowana, najgłośniejsza i najpopularniejsza gra o tej tematyce i z tego gatunku) – tymczasem Red Orchestra korzysta z zupełnie innego obłożenia klawiatury, więc na początku pomyłek będzie co niemiara. To jednak problem najmniejszy, bo Ostfront na wiele innych sposobów zraża „normalnego” gracza.

Całkowicie kuriozalny wydaje się realizm w odwzorowywaniu tego, co widzą

przed sobą kierowcy transporterów opancerzonych czy operatorzy czołgów – tak jak w rzeczywistości, pole walki obserwują przez niewielkie lufki w pancerzu, co sprawia, że trafienie w ruchomy cel wymaga niezwykłego kunsztu. Strzelanie – i trafianie – jest tu zresztą trudne, niezależnie od używanej broni. Wgryze nie ma celownika, przeładowanie broni trwa wieki, strzelanie z ciężkiego karabinu maszynowego w pozycji innej niż leżąc daje celność bliską zeru (jak realizm, to realizm!). Celowanie wieżyczką czołgu nie odbywa się za pośrednictwem myszy, tylko klawiszy WASD, dzięki czemu można było idealnie oddać szybkość (a raczej powolność) obrotu takiej

» Czyż nie dobita się koni?



Od moda do realistycznej komercji. :)

wieczyski. Z nerwów (szczególnie przy letniej temperaturze) na czole pojawia się pot, z przegrzanej wargi leje się krew, a łzy pojawiają się wtedy, gdy przeciwnik wymierzy w ciebie sekundę wcześniej niż ty w niego. (Ale tak to właśnie było – taki Tygrys robił 360 stopniowy obrót wieżą w minutę. I tylko dlatego paru(nastu) tysiącom alianckich żołdaków udało się przeżyć...)

Głupota bota

Jeśli rzeczywiście znajdzie się przeciwnik, któremu sztuka ta się uda, będzie to oznaczało, że grasz po sieci z innymi, żywymi graczami (maksymalnie może ich być 32). Gra co prawda oferuje tryb dla jednego gracza, ale jest on już z założenia jedynie dodatkiem do zabawy podstawowej – czyli zabawy w sieci. Skąd to wiadomo? Nosi nazwę Practice i pozwala rozegrać sesję na dowolnej z 13 dostępnych w grze map z towarzyszeniem maksymalnie 11 botów. Niestety nawet jak na trening tryb ten nie jest zbytnio przemyślany – większość map w grze

stworzono z myślą o 24 czy nawet 32 graczach, więc dwunastu żołnierzy (boty plus ty) zwyczajnie się na nich gubi.

Trening ma jeszcze jedną wadę, bardzo poważną. Jest nią sztuczna inteligencja – a właściwie prawdziwa głupota botów. Do celów ćwiczebnych nie nadają się one wcale, bo jedyne, co w miarę im wychodzi, to obrona zajmowanych pozycji – obrona dość toporna, bo polegająca na nieprzemyślnym ostrzeliwaniu przeciwnika, kiedy tylko pojawi się na horyzoncie. Wyprowadzanie ataków czy nawet unikanie ostrzału nie wychodzi im już wcale, więc nie może być mowy o jakimkolwiek sensownym testowaniu różnorodnych taktycznych zagrywek. Tryb Practice przydaje się właściwie tylko do tego, by poznać dostępne w grze mapy. O ile np. w dowolną odśrodkę serii Battlefield można jeszcze było na upartego pograć w pojedynkę, tak Red Orchestra takiej możliwości nie daje.

Mapy, klasy – OK!

Na szczęście tam, gdzie ma błyszczeć, Ostfront 41-45 błyszczy. Mimo wysokiego poziomu trudności i wszystkich tych niedogodności, o których pisałem wyżej, serwerów obsługujących grę jest mnóstwo, sporo z nich ma ping umożliwiający rozsądną rozgrywkę, na wystarczająco wielu rozgrywane są sesje, do których można dołączyć (szczególnie



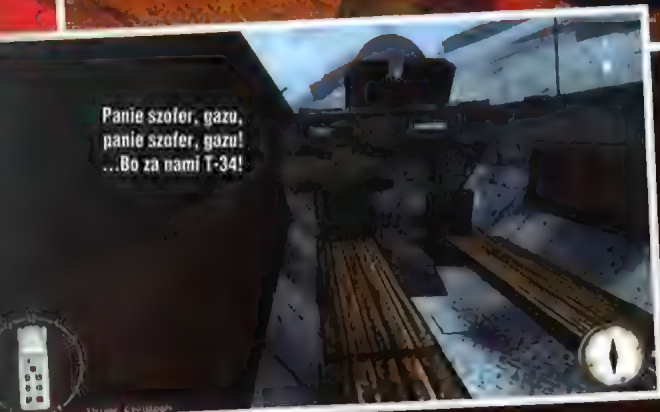
Day of Defeat

Gracze, dla których Red Orchestra okaże się tytułem zbyt trudnym i przesadnie realistycznym, mają alternatywę w postaci kolejnej konwersji osadzonej w realiach II wojny światowej pt. Day of Defeat. Ten mod korzysta z engine'u gry Half-Life, a ostatnio, w wersji Day of Defeat: Source, również silniczka Half-Life 2. Day of Defeat przenosi gracza na front zachodni, przedstawia starcia żołnierzy amerykańskich i niemieckich we Francji i na terenie III Rzeszy. Day of Defeat: Source wydany został w wersji pudełkowej przez koncern Electronic Arts, w Polsce w cenie 59,90 zł





» Oto mój nowy pokrowiec na płytki z CD-Action. Fajny, nie?



Panie szofer, gazu, panie szofer, gazu! ...Bo za nami T-34!

żołnierzy. To również wykonane jest w Red Orchestra zgodnie z wszystkimi prawidłami sztuki. Klasy wyraźnie różnią się od siebie, bardziej nawet niż w innych produkcjach – np. tylko wyspecjalizowany żołnierz będzie w stanie prowadzić czołg. To wymusza konieczność współpracy między graczami, przez co odgrywa tu ona jeszcze większą rolę niż

Obiecuje wam pot, krew i łzy.

np. w Wolfenstein: Enemy Territory. Tym bardziej przydaje się obsługiwany przez grę team-speak (VoIP), podczas kilku sesji jednak miałem zastrzeżenia do jakości dźwięku i trudno było znaleźć przyczynę, dla których dźwięk słychać było czasem wyraźnie, niekiedy zaś był przytłumiony. Kolejna z tajemnic Internetu?

Zielone smugi

Pozytywnym zaskoczeniem jest na pewno oprawa graficzna. Ostfront 41-45 to mod, na dodatek bazujący na silniczku, który ma już swoje lata, tymczasem zarówno mapy, jak i obiekty 3D wyglądają porządnie. Rewelacyjnie oddano efekty strzałów, wybuchów itp. Kiedy pierwszy raz znalazłem się w epicentrum bombardowania (jedna z klas żołnierzy może wzywać wsparcie lotnicze), autentycznie wpadłem w panikę.

w godzinach popołudniowych i wieczornych). Mapy zaprojektowane są całkiem zgrabnie, a spośród trzynastu dostępnych znaleźć można takie, w które gra się na przestrzeni otwartej, jak i takie, w których pole walki zamknięte jest między zabudowaniami.

Na większości z nich można korzystać z pojazdów zmechanizowanych (głównie czołgi i transportery opancerzone), choć są też takie, na których walka toczy się tylko między żołnierzami piechoty. Słabością dostępnych map jest – paradoksalnie! – ich duży rozmiar. Po pierwsze, jest to kłopotliwe, gdy liczba graczy nie jest bliska liczbie maksymalnej przewidzianej na dany poziom. Po drugie, trudno wskazać w nich miejsca kluczowe, w których walki byłyby bardziej intensywne – a bez tego trudniej o zorganizowane działania i bardziej wyrafinowaną taktykę.

Kolejny element decydujący o grywalności sieciowych shooterów to – po sposobie projektowania map – także dostępne klasy

Przy okazji graficznej prezentacji wystrzelanych serii twórcy odeszli trochę od realizmu – pociski są wyraźnie widoczne, na dodatek zostawiają za sobą zielone (!!!) smugi – ale dzięki temu zwiększyli emocje płynące z ogniowych potyczek. Ocenę grafiki zaniżają niektóre animacje oraz pojawiające się od czasu do czasu błędy, polegające na przenikaniu się obiektów (np. siedząc w czołgu można zobaczyć trawę przebijającą się przez jego pancerz).

Dźwięk jest odrobinę gorszy. Na kilku rodzajach powierzchni odgłosy kroków wydają się nieco przytłumione (ale już np. przebieżka na śniegu brzmi doskonale), okrzyki, którymi komunikują się na polu walki żołnierze, również nie zawsze mają moc i energię, jakiej można by się spodziewać po napompowanych adrenaliną i testosteronem facetach walczących o przeżycie. Dobrze – a to w tej grze ważniejsze – oddano odgłosy strzałów i pojazdów (szczególnie czołgi budzą respekt pomrukiem silników). Z efektów dźwiękowych najbardziej przypadł mi do gustu... ciężki oddech, po dłuższym sprincie rwy. W moim osobistym rankingu FPS-owych „oddechów” ten z Red Orchestra jest na drugim miejscu zaraz po „dyszeniu” z Battlefielda 2.

Strzelaj za 29,90

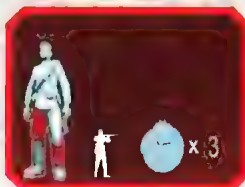
Red Orchestra to produkcja, która na pewno znajdzie wielu wiernych fanów – tyle tylko, że będą to gracze nieco bardziej doświadczeni, spędzający więcej czasu przed monitorem niż przeciętny uczestnik sesji w Battlefieldzie (i tak już przecież bardziej zorientowany w temacie niż większość fanów np. The Sims). To propozycja dla hardkorowców, których przy Ostfront 41-45 czeka sporo emocjonującej zabawy. Na dodatek zabawy stosunkowo niedrogiej – gra kosztuje tylko 29,90 zł! (CDA)



B Krzysiek, damy se po jednym w szyję?

I'm hit!

Red Orchestra to FPS, w którym duże znaczenie ma miejsce trafienia – postać żołnierza znajdująca się w lewym dolnym rogu ekranu wyraźnie pokazuje, gdzie uderzył pocisk. Niestety w chwili obecnej system ten nie wykorzystuje do końca swojego potencjału – na rozgrywkę wpływa jedynie trafienie w nogi (postać przez dłuższą chwilę porusza się wyraźnie wolniej) lub w broń (wypada ona z ręki i nie nadaje się do dalszego użytku). Pozostałe strefy trafienia decydują tylko o tym, czy żołnierz ginie na miejscu (strzał w głowę), czy ranny pozostaje na polu walki (np. strzał w bark). Jest jednak pole do rozwoju, a biorąc pod uwagę to, że Red Orchestra cały czas ewoluuje, programiści z Tripwire Interactive niemal na pewno wprowadzą bardziej realistyczne odwzorowywanie obrażeń



OCENA
8

GRYWALNOŚĆ 8
WIDOK 7
AUDIO 7

PODSUMOWANIE

- duża grywalność
- zróżnicowane mapy
- dla tych, co lubią realizm
- do każdej sesji trzeba znaleźć wielu graczy
- zupełnie nieprzydatny trening
- dla tych, co nie lubią przesadny realizm

WIROTA DO INNIego ŚWIATA



Wielkie gady. Wielka gra.

Wkrótce w sprzedaży!



Best played with



SUNFLOWERS and ParaWorld are registered trademarks of SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH.
All other logos or brands indicated are registered trademarks or trademarks of their respective owners. All items subject to change © SUNFLOWERS 2006.

www.nicolasgames.pl

PRODUCENT: DUSK 2DAWN
DYSTRYBUTOR: DUSK 2DAWN

WWW.NEVEREND-GAME.COM

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESOR: 800 MHz
RAM: 756 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

Na dwoje wróżka babczyła...

ELD | WRÓŻKA-BANDYTKA

Wydawać by się mogło, że boom na MMORPG-i uśmierci na dobre klasyczne RPG. Nic bardziej mylnego, czego dowodem był niedawno Oblivion, a dziś jest Neverend.

NEVEREND

Gra Słowaków ze studia Mayhem jest interesująca przede wszystkim z powodu fabuły. Bohaterką jest Agavaen. Dawniej wróżka (taka ze skrzydełkami, niczym z Disneylandu albo ze Shreka 2), dziś osoba parająca się bandyckimi napadami. Akcja gry rozpoczyna się w chwili, gdy banda cieszy się z udanego rabunku. Nazajutrz nasza panna budzi się nie tylko (jak mniemam) skatowana, ale również... obrabowana! Część kumpi zniknęła z całą zdobyczą i medalionem Agavaen. A wróżka bez medalionu to jak żołnierz bez karabinu. (Czyli d... a nie wróżka!) Do tego herszt bandy ma jakieś średnio uzasadnione pretensje do naszej bohaterki... i w tym momencie do akcji wkracza gracz. Musisz pokonać herszta, a następnie ruszyć na poszukiwanie medalionu.

Wróżka różnie... kończy

Tym oto sposobem śmiało wkraczamy w Neverend. Według twórców, jest to magiczny świat pełen dzielnych i odważnych rycerzy oraz pięknych dziewcz. Czy dziewczą jest Agavaen, nie wiem, ale i tak wygląda najlepiej z całej gry. A trzeba wam wiedzieć, że i ona nawet w takim leciwym World of Warcraft trafiłaby do szuflady z podpisem „szpetna”. Tak czy inaczej, świat Neverend nie jest przesadnie duży, a questy trudne. Ba, mam wrażenie, że one się same rozwiązują. Idziemy jak po sznurku od zadania do zadania. Od potwora do potwora, od NPC do NPC, od lokacji do lokacji. Nawet nie musisz czytać, co masz zrobić. Wystarczy, byś zmierzał przed siebie, a wkrótce wyskoczy wiadomość o ukończeniu questu. Neverend jest bardzo liniowy,

choć zakończenia ma aż dwa. (Wszystko zależy od reputacji zdobytej w czasie gry.)

Wróżka klasyczna wielce

Do tego Neverend jest do bólu klasyczny. Rozwój postaci niczym nie zaskakuje. Punkty doświadczenia otrzymywane za posyłanie mobów do Krainy Wiecznego Szczęścia (nie mam na myśli IV RP) rozdzielamy na pięć parametrów (oczywiście po awansie na kolejny poziom doświadczenia): siłę, zręczność, inteligencję, percepcję i odporność.

Interakcja z otoczeniem jak na erpega nie imponuje. NPC ów nie ma zbyt wielu, nawet w miasteczkach czy wioskach możemy ich policzyć na palcach jednej ręki. W dodatku komu by się marzyło swobodne zwiedzanie miast, ten może o tym zapomnieć. W takim Mildrew naszą bohaterkę prowadzi za rączkę strażnik (ciekawe, kto w tym czasie pilnuje bramy, skoro są takie restrykcje?), a odwiedzić możemy raptem trzy miejsca. Zaś sam system rozmów czy zakupów jest dość ubogi.

Wróżka wali młotem

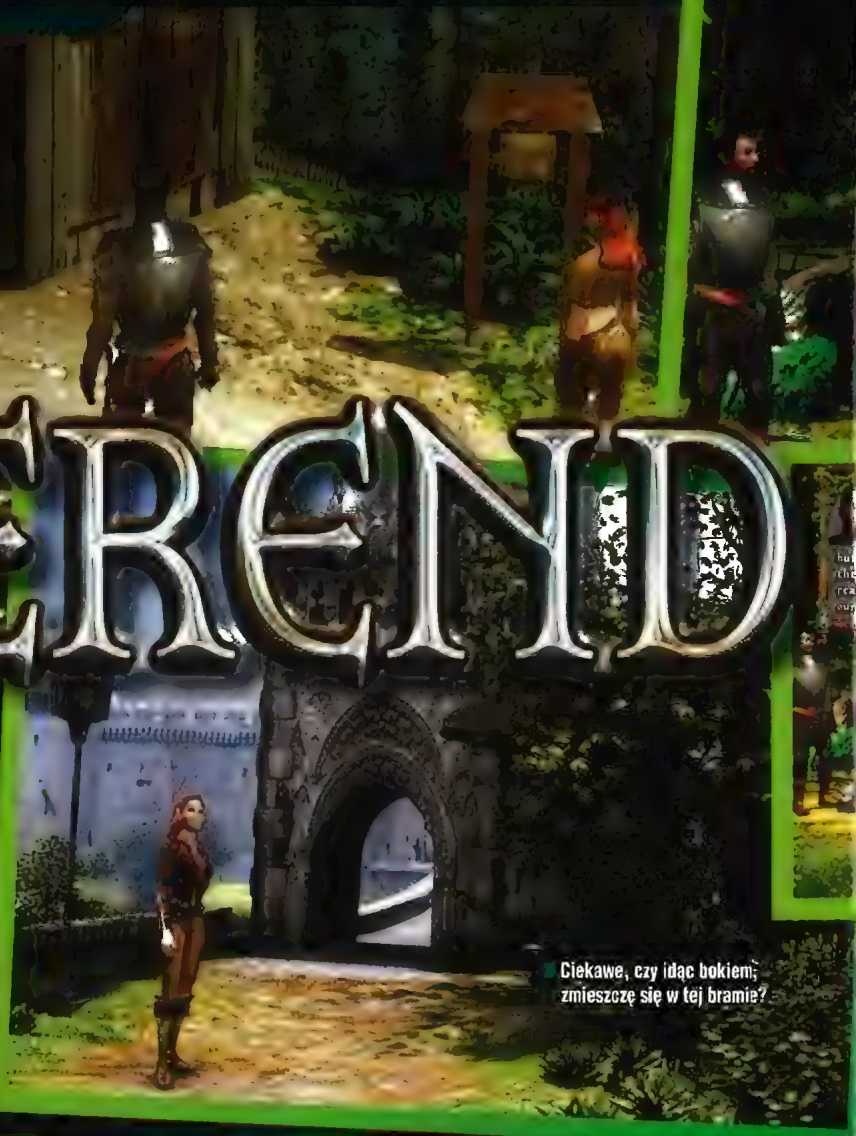
Bardzo słaby jest system walki. Agavaen włada bronią białą i magią. Ta pierwsza to miecze (krótkie i długie), szylety, topory, młoty i kije. Kiedy atakujemy, wybieramy, jakie to ma być uderzenie czy kombos. Wszystko zależy od tego, co też nasza prawowróżka

dźierzy w rękę, oraz od stopnia jej umiejętności we władaniu tą bronią. System walki przypomina mi po prostu trochę... Incubation. Wybranie ataku, jego animacja i powrót na miejsce. W kosmicznie żółtym tempie. Nie wiem, co tam ten komputer sobie mieli przed każdym atakiem, ale trwa to kilka sekund! Żeby tam chociaż było co przeliczać...

Z magią jest podobnie. Kilka sekund mija, zanim bohaterka uderzy czarem. Z ręką na sercu przyznam jednak, że nie był to zbyt częsty widok, bo mimo wszystko preferowałam w Neverend broń białą. Jest to chyba bardziej skuteczny sposób, a przede wszystkim szybszy. Wspomniane zaklęcia tworzymy własnoręcznie, to znaczy od podstaw dzięki składnikom znalezionym przy trupach, a co za tym idzie – przygotowanie się do walki zajmuje więcej czasu.

Wróżka a la Picasso

Przez kilka pierwszych godzin z Neverend nawet nieżę się bawiłem. Sam nie bardzo wiem, dlaczego. Może miałem jakiś masochistyczny dzień, bo jak inaczej wytłumaczyć przyklejenie się do monitora, jeśli z ekranu płynie nuda i wylewa się okrutna piksełozą. Graficy Mayhem Studios popisali się niewyobrażalną fantazją, tworząc Neverend. Miejscami prerenderowane lokacje wyglądają jak – nie przymierzając – obraz Pissassa. Na pierwszym planie mamy kwadratowe posta-



Ciekawe, czy idąc bokiem, zmieszczę się w tej bramie?



sz otwieracza
...muszę się

I wróżka d..., kiedy programiści to kupa.



Wróżka 0-700...

Trudno też coś dobrego powiedzieć o dźwiękowcach. Chyba tylko głos Agavaen, możemy uznać za w miarę możliwy do zniesienia (bo kobiety – hehe), reszta jest KOSZMARNĄ! NPC-e gadają tak, jakby ktoś im napchał kilogram skarpet w policzki. W dodatku napisy zawierają błędy. Zresztą trudno wskazać jakiegokolwiek element nieprzeszkadzający w graniu. Na deser – Neverend dość często się wiesza i wychodzi do Windowsa. Patch wprowadził poniższe, ale nie za wiele...

Serdecznie odradzam randkę z Agavaen nawet zdecydowanym masochistom. [CDA]

Wróżka na tle nieba

Za Agavaen widzimy tło. A raczej da, bo składa się ono przeważnie z kilku warstw, które wyraźnie się od siebie odróżniają. W efekcie mamy efekt Picassa. Kwadratową postać, dalej grafikę jakiegoś domku, potem fotki drzew (tak ze dwie warstwy), a nad wszystkim dominuje paskudne zdjęcie nieba, które nijak ma się do pozostałych elementów. Ewentualnie pomiędzy mamy wklejone jeszcze góry. Całość wygląda koszmarnie sztucznie. Tyle o ekranach służących do rozgrywki, bo są jeszcze ekrany podróży oraz bitwy.

Wróżka z góry wypukła

Podróż odbywamy, patrząc na mapę z lotu ptaka. Ot, widzimy z góry jakieś drzewa, krzewy, inne bzdety, a pośrodku naszą heroiczną Agavaen. Dawno już nie pamiętałem tak szkaradnego rozwiązania, bo pal licho to, że widzimy płaską mapę z góry. Po prostu bohaterka i wszelkie elementy otoczenia dają po oczach pikselozę.

Stosunkowo najlepiej chyba graficy spisali się przy prezentacji walk. Wprawdzie postacie są brzydkie, poruszają się topornie, tło jest takie sobie, ale ten pseudotrójwymiar i tak wygląda o niebo lepiej niż cokolwiek w Neverend. Najciekawsze jest to, że każda z trzech części gry (bitwa, interakcja, podróże) ma inne sterowanie. Rozgrywka w tej grze to miszmasz, jakiego chyba nigdy nie widziałem.

3

GRY WALIDŃC	3
VIDEO	2
AUDIO	3

PODSUMOWANIE

- himm... Agavaen ma sympatyczny głos?
- aż dwa różne zakończenia! :)
- graficznie to epoka lodowcowa
- ubogie opcje walki, rozwoju postaci
- wiesza się na potęgę

KONKURS SMS



Do wygrania 20 gier Guild Wars: Nightfall

Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

**CZY GW: NIGHTFALL UKAŻE SIĘ
W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ?**

- A) TAK
B) NIE
C) PYTANIE JEST TENDENCYJNE!

Odpowiedź wpisz według schematu:

CA.GW.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na

pytanie konkursowe (A, B lub C)

i wyślij SMS-em pod numer **7164!**

Koszt wysłania SMS a to 1,22 zł brutto (1 zł netto)

**Na zgłoszenia czekamy do
3 października 2006 r.**

PRODUCENT: BUGBEAR INTERACTIVE
DYSTRYBUTOR: EMPIRE

WIN 2K/XP
PROCESSOR: 2 GHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

WWW.FLATOUTGAME.COM

HUT SEDZIMIR GAZ DO DECHY – JEDZ KUPIĆ TĘ GRE!

FLATOUT 2

Jak zacząć recenzję gry, którą tak właściwie można by zamknąć w jednym zdaniu? Najlepiej zrobić to właśnie tym zdaniem. Tak też zrobimy. Gotowy? Musisz mieć tę grę!!!



stał się najbardziej odjechaną ścigalką, jaką miałem przyjemność zainstalować na twardym dysku. Poprawiony engine graficzny (efekty!!!), ulepszony model fizyki, większa liczba pojazdów i torów, bardziej grywalny model jazdy sprawiły, że przez pierwszych kilkadziesiąt minut spędzonych przed monitorem siedziałem z głupkowato rozwartą paszczą i szeroko otwartymi oczyma chłonąc to, co działo się na ekranie.

Zbyttnio się ekscytuję?

Być może. FlatOut 2 ma swoje

grzeszki, w dawkach większych niż godzina – dwie zaczyna tracić urok, nie zmienia to jednak faktu,

że jest to najlepsza zręcznościowa ścigalka na PC. Gdybyśmy byli pisemem konsolowym, FlatOutowi trudno byłoby pokonać Burnouta, grę mu najbliższą, jeśli chodzi o rozłożenie akcentów, styl graficzny, konstrukcję rozgrywki. Ponieważ jednak CD-Action od ponad dziesięciu lat z dumą pisze o grach komputerowych, mogę bez chwili wahania powtórzyć to jeszcze raz – FlatOut 2 to najlepsza zręcznościowa ścigalka na PC. I dlatego musisz ją mieć.

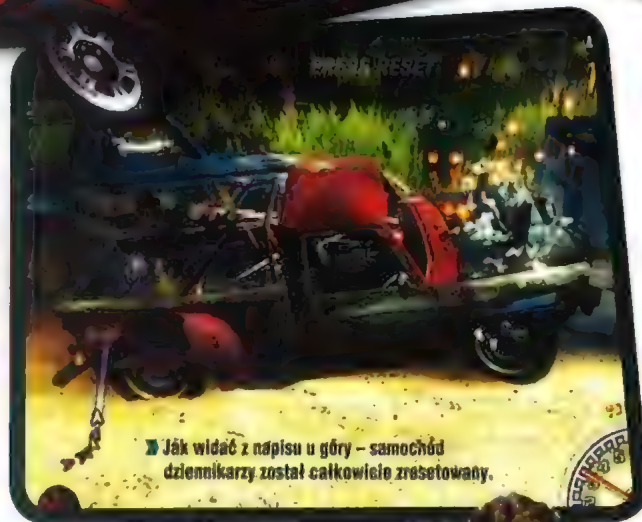
Half-Life 2 na kółkach

Większość podstawowych elementów gry zostało przeniesionych z jej poprzedniej części – z wyjątkiem kilku nowych minigier nie ma tu właściwie niczego fundamentalnie nowego. Tuning jednak wystarczył, by z poprzedniej, ciekawej samochodówki FlatOut 2

FlatOut 2 to gra samochodowa, która od konkurentów różni się przede wszystkim bardzo rozbudowanym modelem fizyki. O pierwszej jej części pisaliśmy nawet, że to „Half-Life 2 na kółkach” – pojawiła się niedługo po słynnym FPS-ie studia Valve, a w równie realistyczny sposób odwzorowywała zachowanie różnego rodzaju obiektów na uderzenie itd. Ten model fizyki został jeszcze rozwinięty na potrzeby FlatOuta 2, dzięki czemu wrażenie realizmu jest jeszcze większe. Ot duże przedmioty (np. metalowe wrota bram) pękają, łamią się w pół; mniejsze fruwają w powietrzu, a uderzając w inne obiekty, wywołują również ich właściwe reakcje. W żadnej innej ścigalce – nawet we wspomnianym wcześniej konsolowym Burnoutcie – nie jest to zrealizowane tak dobrze.

Stop wariatom dropowym

Konstrukcja gry jest raczej standardowa – największym odstępstwem od normy są



► Jak widać z napisu u góry – samochód dziennikarzy został całkowicie zresetowany.

Wspaniała siódemka

Kłupa Bugbear wymyśliła dla każdego z siedmiu komputerowych kierowców odmienny styl jazdy, charakter, a nawet biografię. Niestety nie do końca udało się przekazać to w grze, więc... prezentujemy tych herosów szos tutaj, by praca ta nie poszła na marne.



Jack Benton

Szybki, agresywny i doskonale wyszkolony technicznie – uważany za najlepszego kierowcę w grze. Ma 28 lat, a ściga się od dziesiątego roku życia. Interesują go głównie szybkie samochody, ale poświęca również trochę czasu paniom – podobno odtł dziewczynę Jasona Walkera (patrz obok), co zakończyło się w wielką bijatyką w jednym z przydrożnych barów.



Katle Jackson

Była szefowa Klubu Niedzielnych Kierowców, którą wreszcie znudziło stanie w korkach. Teraz ma 34 lata i jeden cel – ścigać się bez opamiętania: Co? prawda, brakuje jej trochę umiejętności innych kierowców, ale nadrabia to bardzo agresywną jazdą. Zdarza się jej uderzać w samochody przeciwników tylko po to, by usłyszeć dźwięk gniecionego metalu.



Sofia Martinez

Jeśli jest ktoś, kto może zagrozić pozycji Jacka Bentona na trasie wyścigu, to tylko ona – 29-letnia, seksowna latynoska, która wygląda niemal identycznie, jak Jennifer Lopez. Pod względem techniki przeraża wielkość konkurentów – woli czystą, bezpieczną jazdę, starając się za wszelką cenę uniknąć przepychanek. Można to wykorzystać przeciwko niej!



minigierki dostępne w trybie dla jednego gracza. Poza nim samotny kierowca może także rozegrać karierę oraz pojedyncze wyścigi (normalny lub specjalny – ten drugi na nietypowej trasie, z nieco innymi zasadami),

To najlepsza zręcznościowa ściganka na PC. I dlatego musisz ją mieć.

minigierkę lub derby. Wyścigi mają proste zasady – wygrywa ten, kto dojedzie pierwszy na metę. W każdym z nich uczestniczy ośmiu zawodników (patrz ramka), z których każdy ma (...rzekomo) nieco inny styl jazdy.

Pomysł z nadaniem kierowcom osobowości jednak w ogóle nie wypadł – każdy ma swoje imię, nazwisko i ładną buźkę (wzorowaną na jednej z gwiazd pop-kultury, np. Sofia Martinez to sobowtór Jennifer Lopez) i określone cechy osobowości (agresywność, gotowość do podejmowania ryzyka), ale na torze zupełnie tego nie widać. I to nie tylko w zachowaniu podczas jazdy, ale również w trójwymiarowych modelach kierowców.

Na szczęście brak wyraźnych różnic w sposobie prowadzenia pojazdów przez komputerowych przeciwników nie ma żadnego znaczenia w zestawieniu z modelem jazdy i frajdą. Jaką dale we FlatOut 2 przędzie na najwyższych obrotach. Przechodząc na torze, efektowne karambole, z hukiem pokonywane przeszkody wciągają jak cholera. W trakcie wyścigu cały czas, jak cholera. W trakcie wyścigu cały czas, w każdym ułamku sekundy trzeba podejmować decyzje – czy jechać bezpiecznie, omijając przeszkody i inne samochody, czy też pozwolić sobie na odrobinę drogowego łobuzerstwa, zdemolować trasę i porysować lakier furm konkurentów. To drugie rozwiązanie powoduje, że jedziesz trochę wolniej, ale możesz to wtedy nadrobić korzystając z nitro, które ładuje się właśnie w trakcie stłuczek.

Sama gra ewidentnie premiuję brawurą jazdę – po zakończeniu wyścigu przyznaje punktowe bonusy, z których tylko jeden nagradza za czystą, szybką jazdę (kasa za najszybsze okrążenie), pozostałe zaś nagradzają ryzykancтво (dając punkty m.in. za demolkę na trasie czy uszkodzenia w autach przeciwników).

Latający kierowca

Pozostałe rodzaje rozgrywki są równie ciekawe. Derby to rozgrywane na zamkniętych arenach konkurencja, w której chodzi o to, by przetrwać jak najdłużej, najlepiej aż do wyeliminowania wszystkich pozostałych kierowców. To – jak zwykle – zabawa nieco chaotyczna, o sukcesie decydują nie tylko umiejętności, ale i przypadek.

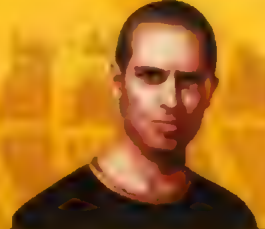
Gra w pomysłowy sposób nagradza odwagę i aktywną walkę z innymi kierowcami. W prawym górnym rogu widoczny jest licznik odmierzający czas od ostatniego kontaktu z innym samochodem – jeśli osiągnie on określony poziom, przegrywasz. Jakby nie patrzeć, to dość głupkowata zabawa, ale każdy, kto grał w stare Destruction Derby, doskonale wie, że można przy niej spędzić kilkadziesiąt bezmyślnych minut. Tak samo jest z FlatOutem 2.

Ostatni typ zabawy to minigierki bazujące – niezależnie od tego, którą z 12 wybierzesz – na dwóch elementach. Pierwszy z nich to model fizyki, drugi to efekt ragdoll wykorzystany do odwzorowania zachowania ciała kierowcy po wypadku. Wszystkie minigierki polegają na tym, by rozpedzić auto, a następnie wyrzucić z niego „drajwera” – różnią się tylko tym, co potem dzieje się z ciałem. Najprostsza dyscyplina polega na osiągnięciu jak najwyższej trajektorii lotu, w innych trzeba trafić w gigantyczną bramkę lub też zbić ogromne kręgle. O ile opisywane w powyższym akapicie derby są zabawą głupkowatą, tak minigierki są zarówno głupkowate, jak i totalnie absurdalne. Ale niech mnie dunder świsnie, jeśli nie sprawiają frajdy. Warto dodać, że poza trybem single większość typów rozgrywki może bawić również kilku graczy zarówno w sieci lokalnej, Internecie, jak i na jednej maszynie (tylko minigierki).



Sally Taylor

Dziewczyna z Kansas – najmłodsza z rodzeństwa składającego się z pięciu sióstr i sześciu braci. Wodła normalne życie wiejskiej dziewczyny aż do czasu, gdy jej kurze stado zostało przejechane przez kierowcę biorącego udział w nielegalnych wyścigach. Jej zachowania na torze są całkowicie nieprzewidywalne – jadąc za nią, trzeba więc bardzo uważać.



Jason Walker

Zanim został kierowcą rajdowym, był bramkarzem w klubie nocnym w stanie Ohio. Pech chciał, że załaził tam kiedyś Jack Benton, który porwał dziewczynę Jasona. Teraz ten 27-letni osiłek próbuje się zemścić, zwykle rozpychając się na torze. Bardzo niebezpieczny, agresywny kierowca – lepiej, go wyprzedzić, niż wdawać się z nim w przepychanki.



Ray Carter

Mówią o nim „wyluzowany Ray” – i tak właśnie jest. Nosi się luzno, nigdy nie podnosi głosu, a podczas wyścigu bardzo rzadko zderza się z samochodami innych kierowców. Jego motto to „żyj i pozwól jeździć”. Lubi ryzyko, ale tylko wtedy, gdy nie zagraża innym – często korzysta ze skrótów, nawet wtedy, gdy są one dość niebezpieczne.



Frank Malcov

Był zawodowym kierowcą rajdowym, ale jego karierę zakończył wypadek spowodowany przez Jacka Bentona. Jest więc kolejnym członkiem klubu jego antyfanów. Od czasu tamtego wypadku nie wygrał ani jednego wyścigu, ale wciąż wierzy, że jest najlepszy – dlatego często mu się zdarza wylecieć z trasy na prostym zakręcie.

**Erotic
EMPIRE**

Fotografy, to jestem
niezwykle miłą artystką!

Robię twoi filmy internetowe,
odrywając nie tylko pieniądze!

Przeżył, stworzył, grał, i jeszcze
kolejną produkcję reklam!

Zabójca na krzesła i rozżar
i dawać własne filmy bez cenzury!

GRAND SUPER 3/2005



19,99 zł

[illegible]

PRODUCENT: GMX MEDIA/SHOCKWAVE ENT. INC.
DYSTRYBUTOR: NICOLAS GAMES
CENA: 29,99 zł
WWW.GMXMEDIA.NET/BOB2

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESOR: 800 MHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 128 MB

PEPIN KROOTKI | BANDITS! BANDITS!

BATTLE OF BRITAIN II

WINGS OF VICTORY

Na ekranie mojego komputera po raz kolejny rozgrywa się słynna „bitwa o Anglię”. Hitlerowskie bombowce znowu zbliżają się do białych klifów Dover i tak jak poprzednio, nigdy do nich nie dolecają. Tym razem jednak klęski nie spowoduje niepogoda ani dzielni polscy lotnicy, tylko komunikat: „Program wykonał nieprawidłową operację i nastąpi jego zamknięcie”.

Oto cała prawda o Bitwie o Wielką Brytanię A.D. 2006. Ale kto powiedział, że wyprodukowane 60 lat temu bombowce muszą być w pełni kompatybilne z kartą GeForce i Windows XP SP2? Dam głowę, że heinkle 111 nie obsługują standardu USB 2.0 i dlatego gra notorycznie wykrzaczała się w najważniejszych momentach na każdym komputerze, na którym ją instalowałem. Ponieważ doniesienia z Internetu nie dawały nadziei na poprawę stabilności, postanowiłem zacisnąć zęby i spróbować napisać recenzję.

Nieco z odzysku?

Wings of Victory to produkt trochę z odzysku, jadący na rozwiązaniach Rowan's Battle of Britain i starym jak piramidy engine'ie pochodzącym z Mig Alley. Od czasów jego świetności zdążyliśmy już wymienić w blaskach przynajmniej dwie generacje kart graficznych, toteż nie oczekujmy ponim cudów. Np. dym oraz efekty trafień po prostu „są” i niewiele więcej można o nich napisać, jako że spełniają wyłącznie funkcję symboliczno-informacyjną. W każdym razie o estetykę bym ich nie oskarżył. A grafika... Jeśli ktoś jest na tym punkcie wrażliwy, lepiej niech nie schodzi poniżej pułapu dwóch tysięcy stóp, gdyż może się rozbić o las wykonany z prostopadłościennego klocka pokrytego niewyraźną khaki-papką.

Ratujący się z płonących maszyn spadochroniarze urwali się chyba ze starych wektorów. Oślawione wieże radarowe, przypominające słupy przesyłowe sieci energetycznych, wykonano podobną techniką (najmniejszym możliwym nakładem pracy). Kiedy ktoś dociekliwy roztrząsa bombowca o jedną z tych konstrukcji, nie zrobi to na niej większego wrażenia. Cała oprawa zasługiwałaby na solidną poljanke, gdyby nie jeden szczegół ratujący honor WoV. Perełką tą są chmury – znakomite, naturalne, wyglądające z dala niczym artystyczny fotos w kalendarzu. Podczas gdy w takiej niepozornej produkcji spodziewałem się raczej prozaicznych, symetrycznych „baranków”, ujrzałem ładne wielowarstwowe chmury pierzaste, kłębiaste, romantyczne o zachodzie słońca i złowrogie stalowoszare w zimowy poranek. Już na pierwszy rzut oka można odróżnić niskie cumulusy o ciemnej podstawie, zwiastujące

rychłe opady. Pogoda wprowadza zbawienne urozmaicenie do gry, gdzie siłą rzeczy raz po raz walczyliśmy nad Kanalem.

Obloki mają nierównomierną przejrzystość, zatem gdy ściągamy w nich przeciwnika, jego sylwetka potrafi bardzo efektownie pojawiać się i znikać – przez moment bywa całkiem wyraźna, by po chwili stać się niemal zupełnie niewidoczna. Wnikliwiej zbadawszy sprawę, skonstatujemy jednak, że te piękne z daleka chmury wykonano dość prymitywną techniką. Nalożono na siebie mnóstwo warstw półprzezroczystych tekstur, ale dość nieumiejętnie. Bywa, że część samolotu zupełnie tonie w gęstym mleku, podczas gdy reszta jest idealnie widoczna, a przez sam środek skrzydła ordynarnie przebiega prosta linia podziału. Zaiste, przekłamania graficzne nie należą w tej grze do rzadkości. Niekiedy program wykorzystnie się i oglądamy znikające sylwetki samolotów albo lewitujące nieruchomo „latawce” w postaci stateczników bądź fragmentów skrzydeł.

Model lotu da się dostosować do potrzeb początkujących lub zaawansowanych lotników, ze wskazaniem na tych pierwszych. Dla wyjadacza ta gra będzie po prostu zbyt uboga, jako że uwzględniono w niej jedynie kilka najbardziej podstawowych typów samolotów. Po stronie fajfokłoków mamy spitfire'a i hurricane'a. Niemcy latają na Bf-109, Ju-87 i Bf-110, a także bombowych He-111, Ju-88 i Do-17. Dla zabicia monotonii przydałoby się umieścić w grze jeszcze kilka typów maszyn, chociażby w charakterze „statystów”.

» Nie wtykaj nosa w cudze sprawy, bo ci smigło utną...

Ai, co za AI...

Nie wygląda to wszystko dobrze, tym bardziej że niedociągnięcia występują również na poziomie AI. Podczas walk zastanawiająco często dochodzi do kolizji w powietrzu. Przy poprzednim podejściu do tej recenzji (jakiś pół roku temu) miałem do czynienia z wersją gry, w której samoloty zderzały się jak popadnie, zahaczając o siebie w szyku lub idąc na „czołówkę” w bliskiej walce. Obecnie kraks jest mniej, ale niekiedy sytuacja wymyka się spod kontroli. Z drugiej strony, mimo takich zaciachów, a może właśnie dzięki nim bitwy powietrzne wyglądają wybornie – są to dokład-



► Jak w prawdziwej walce powietrznej – nic nie widać. :)

► Wolni Francuzi – góra jakieś 300 km/h – w akcji.

► Tanie linie lotnicze Luftwaffe zapraszają. Kąpiel w Kanale w cenie biletu.

Budżetowe wspomnienia z przeszłości.

nie te charakterystyczne dzikie kotłowanie, na jakich wzorował się George Lucas, kręcąc „Gwiezdne Wojny”. Duże zgromadzenia bombowców atakowane zjadł przez hurricane’y i spitfire’y stanowią widok, obok którego żaden miłośnik awiacji nie przejdzie obojętnie. Załogi bombowców spisują się poniżej oczekiwań, nawet na poziomie wyszkolenia „Veteran” i „Ace”, natomiast w pilotach myśliwców można odnaleźć wymagającego przeciwnika

Wspomnienia z Komody

Kampania odbiega nieco od tego, do czego przyzwyczaili nas realistyczne symulatory, nawiązując wpiasną do niezapomnianego przeboju Bitwa o Wielką Brytanię z Commodore C64. Zamiast wcielić się w pilota zaliczającego kolejne szczytne kariery, **występujemy w roli głównodowodzącego siłami powietrznymi nad Kanalem**. Obserwując rozwój sytuacji z poziomu mapy sztabowej, możemy w każdej chwili wskoczyć do wskazanego samolotu, by osobiście wziąć udział w walce. Lecz same umiejętności pilotażu to tylko połowa sukcesu, gdyż jesteśmy odpowiedzialni za przebieg całej

operacji. Kiedy gramy Niemcami, kluczowe znaczenie ma unicestwienie angielskich lotnisk, przemyślny i radarów.

Kiedy gramy Anglikami, nie możemy do tego dopuścić, gdyż każda stracona fabryka oznacza, że w następnym miesiącu dostaniemy mniej samolotów. Utraciwszy lotniska, trzeba przebazować myśliwce na północ i zadiód, skąd muszą pokonywać dłuższą drogę, by przechwycić wrogie bombowce. Jeżeli nie zatroszczymy się o należyte zabezpieczenie stacji radarowych, wówczas zostaniemy zdani wyłącznie na alarmy obserwatorów naziemnych i przypadkowe raporty pilotów. C-ty ambaras oczywiście w tym, że nie sposób jednocześnie chronić tych trzech priorytetów, wobec czego musimy nieustannie kombinować, balansując po cienkiej linii pomiędzy wygraną a przegraną.

Przekombinowane?

Dowodzeniu w skali kampanii towarzyszy minimalistyczna grafika, inspirowana sztabową mapką z epoki. Na pierwszy rzut oka interfejs może się wydać chyba odrobinę zbyt nieczytelny i...

skomplikowany? W rzeczy samej dopiero w skali kampanii widać, że jest to gra mocno staroświecka, obliczona na ambitnego i rozezanego w temacie gracza-wyjadacza. Mnogość okien wypełnionych wartościami i parametrami ma prawo onieśmiewać pokolenie wychowane na łatwych RTS-ach. Mimo że do niego nie należę, przyznam, iż **WoV przydałoby się gruntowna reforma interfejsu i prosty system „przeciągnij i upuść” dla podejmowania szybkich, rutynowych decyzji**. Czy za każdym razem muszę otwierać te popaprane okna i klikać strzałeczki?

Także w powietrzu sterowanie jest miejscami mało intuicyjne i nadto uduziwione. Przekona się o tym każdy, kto spróbuje przełączyć widok – niby odbywa się to tradycyjnie, za pomocą klawiszy funkcyjnych, lecz w praniu wychodzą dziwne rzeczy... Chciałbym napisać, że zanim się przyzwyczaiłem, z moich ust popłynęło wiele wyrazów uznawanych za niecenzuralne – sęk w tym, że jak dotąd wcale się nie przyzwyczaiłem. Wszystko dlatego, że jakiś nawiedzony programista siedl i zadumał się... czym by tu jeszcze zadziwić świat? W rezultacie w **WoV** hamulca nie zwalnia się tradycyjnie, naciskając klawisz [B] (z ang. „brake”) tak jak w dziesiątkach innych symulatorów, tylko klawiszem przecinka. Po co kombinować na siłę z tym, co dobre i sprawdzone?

Może być...

Dźwięki są bardzo przyzwoite i mimo że kompozytor muzyki się nie popisał, odgłosy bitwy są nader poprawne. Zarówno warkot silnika, jak i świst przelatujących w pobliżu maszyn czy eksplozje pocisków artylerii przeciwlotniczej brzmią przekonująco, zupełnie jakby przeniesiono je z gry jakościowo plasującej się kilka klas wyżej. Jak widać, nie próbuję nawet ukrywać, że moim zdaniem **to produkt budżetowy i średniej klasy**. IL-2 Scumovika z pewnością nie zdegronizuje.

Zamiast bawić się w **WoV**, chyba już lepiej zainstalować na nowo starego European Air War – oprawa będzie podobna (może nawet lepsza?), zaś cała reszta o wiele bardziej rozbudowana, dopracowana i przede wszystkim – bardziej stabilna. **[CDA]**

OCENA **5**

GRAŁA WŁOŚĆ: 4
VIDEO: 5
AUDIO: 7

PODSUMOWANIE

- ⊕ klimat bitew-powietrznych
- ⊕ ładne chmury
- ⊕ dobry dźwięk
- ⊕ niegorsza AI
- ⊖ nieprzyjemne myśliwce
- ⊖ znużające częste zwisy
- ⊖ przestarzała grafika
- ⊖ oldschoolowy interfejs
- ⊖ babole w dawce śmiertelnej

■ PRODUCENT: CAPCOM
■ DYSTRYBUTOR: CENEGA
■ CENA: 129,90 zł
■ WWW.CAPCOM.COM

■ WIN 2K/XP
■ PROCESOR: 1 GHz
■ RAM: 256 MB
■ GRAFIKA RAM: 128 MB

EUGENIUSZ SIEKIERA ZNOWU NALEŻA SIĘ BATY

ONIMUSHA 3

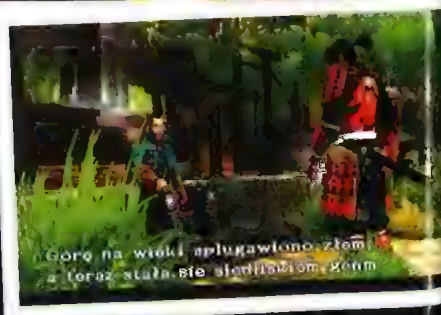
Nieczęsto się zdarza, że konwersja gry konsolowej stworzonej w Kraju Kwitnącej Wiśni może poszczycić się naklejką PL na pudełku rodzimego wydania. Szczerze powiedziawszy, w ogóle nie przypominam sobie takich przypadków. Tym razem było inaczej.



Ich organy są takie mięciutkie i świeże!

Kocham cię, głowa i wyślij z nią...
Ten pomylił

...ja głowa będzie idealnym
prezentem powitalnym dla naszego pana!



Głowa na wieki splugawiona złem
a teraz stała się słodkim zębem

Dystrybutor gry, firma Cenega, zdecydował się na rozwiązanie najlepsze z możliwych. Tak jak w przypadku ostatniego Splinter Cella, otrzymujemy oryginalne wydanie anglojęzyczne plus dodatkową płytę z patchem polonizującym. Dzięki takiemu rozwiązaniu i wilk jest syty, i owca cała. Szkoda, że na tym bonusowym krążku nie znalazło się też miejsce dla łatki poprawiającej stabilność samej gry, bez której zadowalająca płynność na wielu konfiguracjach sprzętowych pozostaje w sferze marzeń. Tyle dobrze, że patch, który bez trudu można znaleźć w Sieci, nie gryzie się z polską wersją.

Baból na babolu

Mamy do czynienia z polonizacją kinową, a więc głosy postaci pozostawiono nietknięte (co zdecydowanie należy zaliczyć na plus, biorąc pod uwagę to, że w grze usłyszeć możemy między innymi Jeana Reno). A jak przedstawia się sama polonizacja? Cóż, wpaadek niestety jest tu od metra i ciut, choć samego tekstu nie ma przecież aż tak wiele. Najczęstszym błędem, na który możemy się natknąć w trakcie rozgrywki, są źle postawione przecinki lub też ich całkowity brak w miejscach, w których być powinny (np. „Użyj mądrze, mocy którą ci obdarowałem”). Czasem trafiła się też niepotrzebna spacja i to w tak niefortunnym miejscu, że np. kolejna linijka wyświetlanego na ekranie tekstu zaczynała się od... przecin-

ka właśnie. Jak paskudnie coś takiego wygląda, dodawać chyba nie muszę. Naturalnie nie są to usterki, które utrudniają grę itd. – ale są... i trochę przeszkadzają.

Kolejną bolączką jest niepoprawna odmiana (a w zasadzie jej całkowity brak) rzeczowników (przy czym chodzi tylko o wszelkiej maści przedmioty z ekwipunku bohatera), przez co mamy kwiatki takie jak: „Możesz teraz użyć niebieska kamizelka” czy „użyto drabinka linowa”. Tu jednak zapewne jest to nieunikniony efekt konfliktu pomiędzy językiem polskim i angielskim. OK. Ale patrzymy dalej.

Ktoś to w ogóle sprawdzał?

Trafiają się jednak kompromitujące i ewidentnie już zawinione przez polonizatorów powtórzenia (np. „Nie wiem **jednak** jak **genma** jej **używają**. Zrobię **jednak** wszystko, by się tego dowiedzieć. Muszę być **jednak** świadom (...)). Te trzy krótkie zdania następują po sobie i, szczerze powiedziawszy, wygląda to tak, jakby tekst był tłumaczony na „żywcza”, bez późniejszej korekty. Niezbyt ładnie wyglądają także niektóre plansze z większą ilością tekstu, na których pęcznieje od wielu niepotrzebnych skrótów, choć i bez nich całość spokojnie zmieściłaby się na ekranie (np. „Twoja postać automat, namierzy najbliż. wroga. Zabłok. celownika (...)).

Co jeszcze? W niektórych cut-scenach nie wyświetlały się napisy podczas szczątkowych dialogów, zaś raz czy dwa ów napis wychodził poza ekran. Dało się też zauważyć irytującą tendencję do kaleczenia wyrazów, które powinny kończyć się na literę „e”. I tak mamy: „uwolnie”, „świętynie”, „żałuje”, „ukryje”, „tęsknie” czy „spróbuje”. Za wiele tego, by to był przypadek. Z innych literówek wypadał m.in. „uzależniony”, „gineli”, „uciekając” czy „mogłam” wypowiedziane przez faceta. Swoistą wisienką na szczycie tortu jest słowo „specjalny” napisane przez „l”.

Ech, nie wyszła wam, panowie, ta polonizacja, nie wyszła. Widać jak na dłoni, że komuś cholernie spieszyło się z robotą. Efekt? Gra upstrzona bykami jak dobra kasza skwar kami. Tyle dobrze, że nie jesteśmy przynajmniej zmuszeni do instalowania tej łatki! Czasem lepiej pozostawić pewne rzeczy bez zmian, bo miast poprawić – jedynie psują efekt końcowy. **IGDA**

OCENA 5

PODSUMOWANIE

- 2 wersje językowe do wyboru
- od groma rozmaitych dodatków
- brak patcha
- zaporowa cena

OCENA GRY: 7

ŚWIETNA GRA SZPIEGOWSKA W SUPER CENIE!

COLD WAR

SZPIEG

ZIMNEJ WOJNY

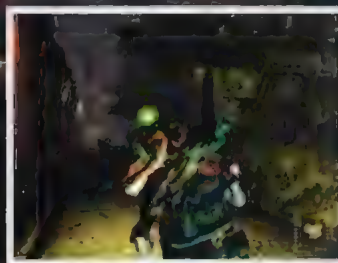
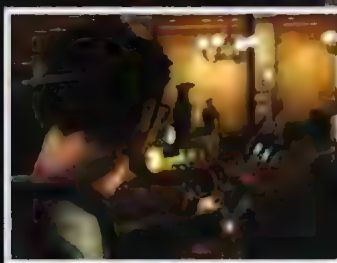
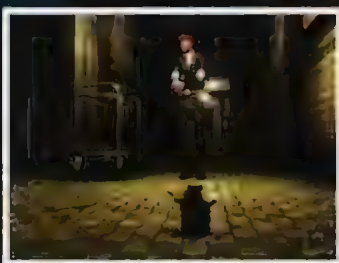


TYLKO
1999
zł
2CD

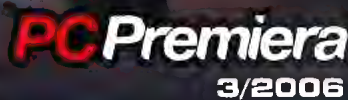
Matt Carter, młody dziennikarz i były agent CIA, zostaje aresztowany w 12 godzin po przybyciu do Moskwy. Mężczyzna trafia do ciężkiego więzienia dla szpiegów. Grozi mu nawet dożywotnie zesłanie na Sybir. Pojawia się jednak możliwość ucieczki ...

„Szpieg Zimnej Wojny” to doskonale na Zachodzie przyjęta produkcja TPP, ożywiająca najlepsze wzorce historii szpiegowskich! Działasz w niej z rozmachem prawdziwego agenta, korzystasz z nowoczesnych gadżetów, sprawnie i w ciszy eliminujesz przeciwników. Masz licencję na zabijanie – skorzystaj z niej mądrze. Masz tylko jedną szansę zapobiec międzynarodowemu konfliktowi zbrojnemu...

- Nieliniowa fabuła z akcją osadzoną w latach 80. ubiegłego wieku!
- Świetna grafika i wór gadżetów – poczujesz się jak prawdziwy agent!
- Autentyczne lokacje, realistyczne bronie, świetna AI przeciwników!
- Polska wersja językowa.



Od 6 września w kioskach, salonach prasowych i dobrych sklepach z grami!



3/2006

www.onigames.pl

Mindware Studios & Co. Wyłączna licencja dla DreamCatcher Interactive Inc. Logo DreamCatcher i symbol są znakami towarowymi DreamCatcher Interactive Inc. ©2005 Creative Technology Ltd. Logo Sound Blaster jest zastrzeżonym towarem Creative Technology Ltd. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wszystkie pozostałe znaki handlowe i nazwy handlowe są własnością odpowiednich firm. Używanie ich w jakiegokolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

DREAMFALL

W tłumaczeniu zaskakuje skrajnie odmienna jakość poszczególnych partii. Nie trzeba mieć czoła szerokiego na dziesięć cali, żeby stwierdzić, że tekst został podzielony między kilku tłumaczy, którzy prezentowali różne poziomy umiejętności i nie mieli ze sobą żadnego kontaktu. A przynajmniej jeden z nich zdecydowanie do tej roboty się nie nadawał. Niestety, nawet najbardziej pyszny tort traci swój urok, kiedy znajdziemy w nim choćby i bardzo mały, ale króliczy bobek.



Pewien polski aktor zastąpił kiedyś skeczem, w którym to wyśmiewał polskie tłumaczenia przekleństw. (Sam użyłem świadomie tej

Twórca WAT!corp, Alvin, przez większą część czasu przemawia jak normalny facet, a nie szalone monstrum utrzymywane przy życiu za pomocą maszyn. Przedstawicieli Mrocznego Ludu, jak na istoty stworzone z powietrza, mają całkiem dobre rozwinięte struny głosowe. Jeżeli już niekto nie potrafi w studiu polonizacyjnym odkryć magicznej opcji „dodaj echo” w rejestratorze dźwięku, to mógł chociaż kazać aktorowi czytać tekst do kubka po kawie. Wprawdzie zdarzają się chlubne wyjątki (np. w postaci aktora używającego głosu Kianowi), ale generalnie polskie postacie są daleką wariacją od tego. jakimś zamierzili je twórcy gry.



A oto kilka z wielu takich bobków. „My mind is elsewhere” to nie znaczy „ślabo myśle”, chyba że tłumacz pisał o sobie. „Okno wychodzi z piwnicy hotelu” – normalnie zabiera swoje bambetle i (obrażone?) wychodzi. „Boil” nie znaczy „stygnać”, a „Raven” to nie jest „Kruczyciśło”. „Cherie” tłumaczy się jako „skarbie” lub „kochanie”, a nie „kocie”. W instrukcji tytuł Zoe, czyli „Dreamer”, został przetłumaczony jako „Marzycielka” zamiast „Śnićca”. „Emissary” jako „Emisariuszka” pasuje jak pięść do nosa, w przeciwieństwie do takiego prostego słowa jak „Namiestniczka”.

„Balance between the two worlds”, to, do diaska, nie jest „bilans między dwoma światami” – chyba że gra opowiadałaby o księgowych. „Shifter” to nie jest „Skoczek” – słowa pokroju „Przechodząca” bądź też „Przenikająca” najwyraźniej były tłumaczone obce. Zdania „Samą mnie zaskakuje moja wytrwałość” wole nie kome-

metody przy polonizacji Bad Day LA.) Co ciekawe, popelniający polonizację Dreamfall przegięli w drugą stronę – uwulgarniając ile się da i co się da. Np. „We’re screwed” można zupełnie spokojnie przetłumaczyć jako „Mamy przereqbane”; zresztą o wiele bardziej by to pasowało do cichego i spokojnego informatyka niż „Jesteśmy w dupie”, bo nagłe robi nam się z niego macho/ziomół pełną gębą. Do zdania „Screwing with my project” niekoniecznie trzeba wypuszczać „skur*tiela”. Zresztą dla informacji tłumaczy: „piece of shit” to też raczej „skurczybyk” albo „gnojek” – a nie znowu ich ulubiony „skur*tiel”. Samowolka polskich tłumaczy w tym temacie jest godna pożałowania. Chyba że chodziło o to, by znowu TVN zrobić grze reklamę!

No, no, no...

Nie wiem, czy na dźwięk nazwiska Grochowska tudzież Olszówka powinienem paść plakciem na ziemię, bo ani telewizji, ani ostatnich „dzieł” polskiej kinematografii nie używam. **A efektem pracy tych pań powalony nie zostałem.** (Może jakbym usłyszał, ile wzięły za tę fuchę, tobym padł.) Polska April wchodząc do Komnaty Snów w czeluściach Wieży Azadi wypowiada słowa z pasją damy lekkich

A mogło być tak fajnie...

Zoe i April nie są potrzebne głosy pań Grochowskiej i Olszówki, bo autorom gry udało się stworzyć postacie tego formatu, że bronią się same. Obydwie dziewczyny potrzebują za to tłumacza, który w swojej karierze zawodowej wytknął nos poza pierwszy/drugi rok angielski.

Węć może ktoś w końcu pójdzie po rozum do głowy i zamiast wydawać pieniądze na angaże Nazwisk, zainwestuje zaoszczędzone pieniądze w tłumacza, który zna się na swoim fachu i nawet jest czytany w świecie fantasy (a znajdzie się u nas takich paru). Oraz w redaktora, który efekty pracy grupy tłumaczy przejrzy, sensownie skorekci i ujednolici.

Pocieszeniem dla graczy może być fakt, iż **Cenega** pozostawiła im wyjście awaryjne w postaci wyboru wersji językowej, zarówno pod względem ścieżki dźwiękowej, jak i tekstów. Jak to w jednym komiksie Chrysta kiedyś napisał, „za dodatkową opłatą bard NIE będzie umiał państwu czasu śpiewem...”. Zatem jeśli cokolwiek po angielsku kumasz, możesz sobie spokojnie darować polskie tłumaczenie. **CDA!**

OCENA 5

PODSUMOWANIE

OCENA GRY: 9

Uwolnij świat od Hitlera!

Wilczy Szaniec 1944

20 lipca 1994 roku. Dramatyczna próba zamachu na Hitlera kończy się fiaskiem, a jej inicjator, baron Claus Schenk von Stauffenberg zostaje stracony... A gdyby historia zmieniła swój bieg i zamachowiec zdołał uciec? Gdyby rozpętał kontrofensywę, odważnie stając przeciwko militarnej sile III Rzeszy? Taki scenariusz odnajdziesz w „Wilczym Szańcu” - najnowszej produkcji FPS autorów kultowego „Mortyra”. Daj się ponieść zaskakującej fabule i podejmij walkę o wolność!

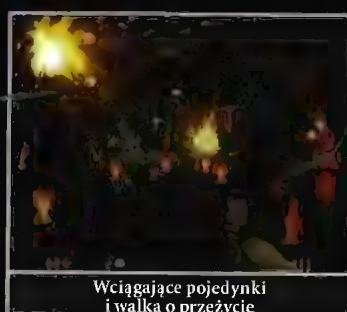
- Niesamowita fabuła inspirowana prawdziwymi wydarzeniami.
- Zaskakujące zwroty akcji i prawdziwa groza wojny.
- Realistyczne uzbrojenie, lokacje i fizyka!
- 20 epizodów i 30 rodzajów przeciwników!



Realistyczne uzbrojenie i umundurowanie



Wartka akcja i prawdziwe emocje



Wciągające pojedynki i walka o przeżycie



Kluczowe momenty w pasjonującej historii wojny

W SPRZEDAŻY OD 20 WRZEŚNIA 2006 W KIOSKACH, SALONACH PRASOWYCH ORAZ DOBRYCH SKLEPACH Z GRAMI



wydanie specjalne **PCPremiera**
2/2006



www.onigames.pl

Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiegokolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

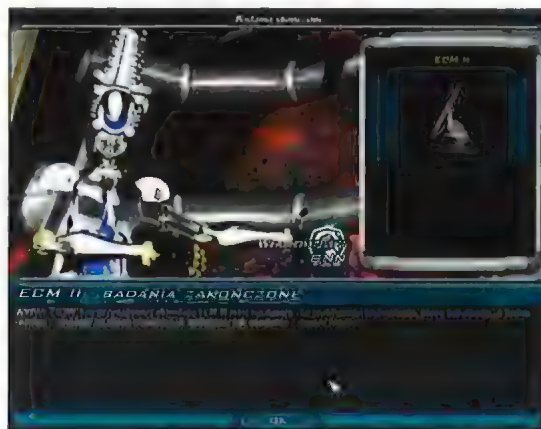
■ PRODUCENT: STARDOCK CORPORATION ■ WIN 98/ME/2K/XP
 ■ DYSTRYBUTOR: CENEGA ■ PROCESOR: 800 MHz
 ■ CENA: 79,90 zł ■ RAM: 256 MB
 ■ WWW.GALCIV2.COM ■ GRAFIKA RAM: 32 MB

ALLOR CAŁKIEM NIEZŁE... ACZ POLSKAWO

GALACTIC CIVILIZATIONS II WŁADCY STRACHU

Wersje PL to z jednej strony niższa cena i zrozumiały język, a z drugiej... cóż, z drugiej jest właśnie „polskawość”. Wprawdzie w przypadku sztandarowych dzieł problemy należą do rzadkości, jednak z tytułami mniej głośnymi nie wygląda to już zazwyczaj zbyt różowo...

GalCiv II nie jest niestety wyjątkiem. Co to niby ma znaczyć: „Kreatywność pozwoli Twojej rasie od czasu do czasu wynajdować nowe technologie”? Złoćność ta przyspiesza wynajdywanie nowych technologii i to wcale nie „od czasu do czasu”... A sformułowanie „większa liczebność Twojego społeczeństwa” tego obrazu wcale nie poprawia, a żeby same chcą zgrzytać. Ogólnie rzecz biorąc, tłumaczenie części papierowej zbyt dobre nie jest i przydałoby się poświęcić mu nieco więcej czasu, bo „zużywanie potencjału przemysłowego” zamiast jego wykorzystywania czy „spłacanie aktywności gospodarczej” miast jej finansowania zbyt pozytywnie do tekstu nie nastawiają. Fakt, jest on mimo wszystko w miarę zrozumiały, ale maturali raczej bym w ten sposób pisać nie polecał – chyba że nowe, z opcją amnestii.



Najfajniejsze jest jednak drzewko technologii. Ot, choćby takie tłumaczenie „Półbóstwo Nieśmiertelność” (w oryginale *Beyond Mortality*) albo „Napęd warpowy” będący rozwinięciem „Napędu warpowego V” (w oryginale *HyperWarp i Warp Drive V*) czy „Superkadłuby”, po których jest „Budowa wielkoskalowa”, a następnie „Budowa superkadłubów” (w oryginale *Superior Hulls i Master Hull Building*). Cóż, mocno się tłumacze nie popisali, o korekcie (choć może lepiej byłoby napisać:

„jakiej korekcie?”) nie wspominając.

Na szczęście sama gra jest już spolszczona znacznie lepiej. Oznacza to wprawdzie, że opisy są nieco inne niż w instrukcji, ale dzięki temu wspomniana wcześniej kreatywność sprawia już, że „naukowcy szybciej odkrywają technologie”. Poprawne jest też drzewo wynalazków, z HyperWarpem zamiast dublującego się „Napędu warpowego”. W sumie jest niezłe (w dodatku część opisów zrobiono z jajem!),

a my mamy dobrą wymówkę, by... nie czytać instrukcji. Ale żeby zbyt różowo nie było, kilka baboli też się znajdzie. Np. standardowa nazwa cywilizacji to „Własna”, a gra polskich liter... nie przyjmuje i trzeba ją zmienić. A przy wczytaniu save'a z wersji angielskiej część napisów mamy po angielsku...

Ogólnie jednak jest niezłe, wady polonizacji zabawy zbyt nie psują. [CDA]



POLONIZACJA | STARSHIP TROOPERS PL | FPS

■ PRODUCENT: STRANGELITE ■ WIN 98/ME/2K/XP
 ■ DYSTRYBUTOR: CENEGA ■ PROCESOR: 800 MHz
 ■ CENA: 29,90 zł ■ RAM: 256 MB
 ■ WWW.STARSHIPTROOPERSGAME.COM ■ GRAFIKA RAM: 16 MB

EUGENIUSZ SIEKIERA | TEUCZ ROBALAI

STARSHIP TROOPERS PL

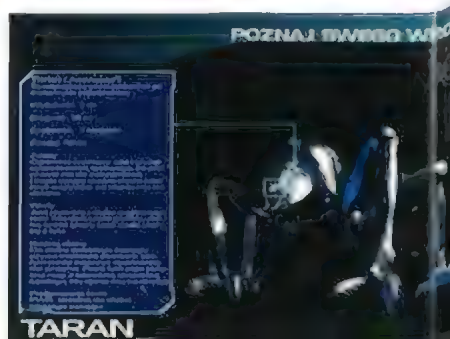
Za polskim wydaniem *Starship Troopers* – czy też, jeśli ktoś woli, *Żołnierzy Kosmosu* – stoi Cenega. Pokuszono się o modną ostatnimi czasy polonizację kinową, a więc wszystkie nagrania dialogów pozostały nietknięte.

Tłumaczenie jest znośne, aczkolwiek kilka razy zdarzyło się, że na ekranie pojawiły się napisy zupełnie niezgodne z aktualnie wypowiedzianą kwestią. Nie ustrzeżono się również kilku mniejszych potknięć, zarówno w instrukcji, jak i samej grze, np. „Żołnierze mogą przemieszczać się swoimi własnymi statkami” czy też „(...) specjaliści (...) nie ma sobie równych”. Kolejna rzecz, która niezbyt mi się spodobała, to plansze z odpraw przed misją. Lektor nawija, na ekranie zaś widzimy polskie tłumaczenie, jednak są to raptem 2-3 pierwsze zdania z dość długiego monologu. Pocięrzewam, że podobnie było w oryginale, ale z kronikarskiego obowiązku wypadało o tym wspomnieć.

Definitywnie najpoważniejszą wpadką tej polonizacji jest brak napisów w niektó-

rych momentach. Z początku myślałem, że dotyczy to jedynie drugorzędnych, nieistotnych dla fabuły informacji (np. rozmowa żołnierzy, których mijamy na korytarzu), jednak z czasem stało się jasne, że sporadycznie brakuje odpowiednich podpisów nawet wtedy, gdy ktoś zwraca się bezpośrednio do nas (np. przełożony z kolejnym bezsensownym rozkazem czy pilot kapsuły ratunkowej). Oczywiście nie przeszkadza to w ukończeniu gry, ale było, nie było, wpadka jest dość konkretna.

Cóż, *Starship Troopers* nie jest może szczytem programistycznego kunsztu, ale jako przyjemny relaksator sprawdził się całkiem niezłe. Na szczęście rodzimy dystrybutor wydał to w całkiem rozsądnej jak na poziom gry cenie. Za raptem 30 złotych otrzymujemy soczystego FPS-a, w którym liczba ubitych stworów idzie w setki. Jeśli więc lubisz gry pokroju *Serious Sama*, myślę, że warto. A za tę cenę na niektóre usterki polonizacji można już jedno oko przytknąć... [CDA]



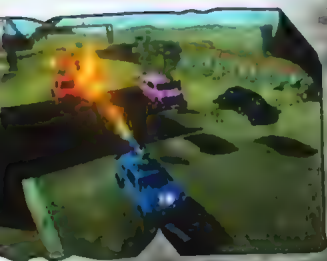
Prawdziwa wojna na torze rajdowym!

MASHED

FULLY LOADED

Kultowa kontynuacja najbardziej wciągającej gry roku! Przed Tobą prawdziwa wojna... na torze rajdowym! Zasiądź za kierownicą ultraszybkiej, podrasowanej maszyny i pokonaj swoich oponentów w nie do końca uczciwej, ale za to męskiej rywalizacji. Dziś Twoim żelaznym argumentem będzie nie tylko szybkość, ale i siła uzbrojenia!

- niesamowita dynamika wyścigów samochodowych
- świetne AI przeciwników
- 30 zakręconych torów i aż 15 tuningowanych maszyn!
- 9 śmiertelnych rodzajów broni, w tym opcja ataku z powietrza!
- znakomita grafika i sprawna, dynamiczna praca kamery



Od 8 września w kioskach, salonach prasowych i dobrych sklepach z grami!



XPLOSIV

IMPERIUM GIER
WYDANIE SPECJALNE 3/2006

TYŁO
999
zł



www.onigames.pl

Published Fully Loaded © 2004 Empire Interactive Europe Limited. Empire and Mashed Fully Loaded are trademarks or registered trademarks of Empire Interactive Europe Limited in the UK, Europe and/or other countries. Designed and developed by Empire Interactive Europe Limited. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved.

► PRODUCENT: GRIN/UBISOFT
► DYSTRYBUTOR: CENEGA
► CENA: 99,90 ZŁ
► WWW.GHOSTRECON.COM

► WIN 2K/XP
► PROCESOR: 2 GHZ
► RAM: 1 MB
► GRAFIKA RAM: 128 MB

ALLOR | BEZ MULTI...

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER

GRAW to nie tylko duże wymagania sprzętowe, zaawansowana fizyka i niezłe AI, ale również całkiem niezłe multi. Teraz zaś dodatkowym plusem może być wersja PL – teoretycznie kinowa.

Teoretycznie dlatego, że mimo takiej właśnie informacji umieszczonej zarówno na stronie polskiego dystrybutora, jak i pudełku z grą, **nie jest to wcale spolszczenie ograniczające się jedynie do napisów**. Bohaterowie potrafią bowiem również gadać w naszym języku. A choć montaży dźwięku tudzież zdolnościom aktorskim można co nieco zarzucić, bo niektóre kwestie brzmią sztucznie i zbyt często słychać miejsca łączenia kilku nagrań, bez problemu można wszystkie komendy zrozumieć, a całość brzmi całkiem realistycznie. (A skoro już chwalimy, warto wspomnieć, że **dostajemy od razu grę w wersji 1.16**, która działa znacznie płynniej niż recenzowana przez nas wersja angielska!)

Podobnie jest z tekstem pisany. Wprawdzie „celownik do dalekich strzałów” jest konstrukcją co najmniej karkołomną, ale wiadomo, o co chodzi, a takich kwiatków za wiele nie ma. „Bonusem” są za to **rozbieżności między tekstem mówionym a pisany**, bo już w pierwszej misji mamy (zgodnie z usłyszanym rozkazem) udać się do „punktu zbiórki”, podczas gdy na mapie i HUD-zie punkt ten zaznaczony jest jako „punkt zrzutu”. Różnica jest, ale że punkt jest i tak jeden, pomylić się nie sposób.



Ogólna ocena byłaby więc całkiem pozytywna, jest jednak jedno „ale”... Otóż wersja angielska doczekała się już patcha 1.20. A choć nie wprowadza on żadnych rewolucyjnych zmian, jest niezbędny, by móc zagrać online. Innymi słowy, **kupując wersję PL**

Uwaga:
w polonizacji
brak patcha
1.20 = brak
multi!!!

pozbawiamy się – przynajmniej obecnie – całej frajdy związanej z graniem w Sieci! I żeby nie było – od premiery patcha minął już niemal miesiąc, a informacji o jego polskim odpowiedniku jak nie było, tak nie ma.

Sumaryczna ocena jest przez to w zasadzie niemożliwa. Bo z jednej strony mamy całkiem poprawne tłumaczenie i sensowną cenę, co razem pozwala wystawić grze laurkę z zasłużoną 7, a z drugiej... Cóż, jeśli ktoś stawia się na multi, a tryb ten jest jedną z większych zalet gry (można w nim między innymi przejść całą kampanię), wychodzi mi ocena w okolicach 0... Bo choć tryb w grze jest, ze względu na niezgodność wersji staje się bezużyteczny i na żaden serwer w Internecie nie wejdziemy..

Ostatecznie do ramki trafia ocena nieuwzględniająca problemów z multi, ale pamiętajcie: **bez patcha (w chwili pisania tej recenzji niedostępnego) w multi nie pogracie!** [CDA]



POLONIZACJA | SPELLFORCE 2: CZAS MROCNÝCH WOJEN | RPG/RTS

► PRODUCENT: JOWOOD
► DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
► CENA: 99,90
► WWW.SPELLFORCE.COM

► WIN 2K/XP
► PROCESOR: 1,4 GHZ
► RAM: 512 MB
► GRAFIKA RAM: 128 MB

ELD | UROCZY SLIDESHOW

SPELLFORCE 2 CZAS MROCNÝCH WOJEN

Zaprawdę powiadam wam, świetna to gra ten SpellForce 2. W wersji oryginalnej. Bo z polską to są przeboje.

Pudełko ze SpellForce 2 waży sporo, ale po rozpakowaniu okazuje się, że nie bez powodu. Danie główne podano nam w formie ślicznego digipacku zawierającego dwa DVD. Na jednym znajdujemy SpellForce 2, a na drugim Jedyneckę. Fajny pomysł!

Poza grą w pudełku jest instrukcja oraz poradnik. Niech was jednak nie zmylimy nazwa drugiej książeczki, albowiem w tym tomisku zawarto po prostu solucję. Każda z misji została ładnie opisana, a dodatkowo opatrzone screenami oraz... mapkami. Co prawda jest kilka drobnych błędów (np. nie ma na mapie oznaczeń, a w tekście mamy „wieczek” zamiast „wieżyczek”), ale generalnie poradnik jak się patrzy.

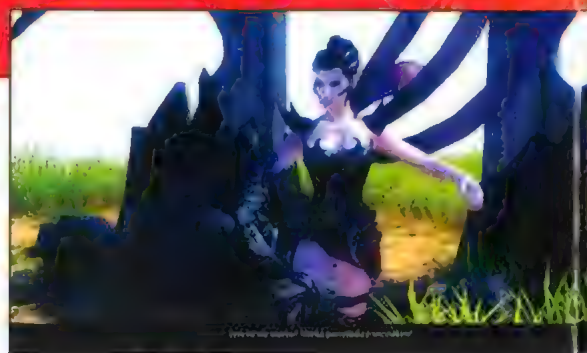
Lokalizacja samego SpellForce 2 budzi niestety kontrowersje. Gra została **spolszczona kinowo**, czyli pozostawiono angielskie „spicze”. W zasadzie jest dobrze, choć nie bez kilku wpadek. Największa to chyba imię jednej z bohaterki. Występująca na okładce panna, Nightsong, w polskiej wersji jest... Balladyną.

Tytuł gry też chyba nie do końca jest dobrze przetłumaczony. „Czas Mrocznych Wojen” to nie to samo co angielskie Shadow Wars. Woryginalne chodzi o Cienie, więc raczej winno być Wojna Cieni.

Gra ma również kłopoty z czcionką. Wprawdzie w rozdziale 1024x768 wszystko jest w porządku, ale po zmianie na inną okazuje się, że polskie fonty się syją (naprawia to patch dostępny na stronie CDP). To nie jedyny problem techniczny, bo dużo większym jest płynność rozgrywki. A w zasa-

dzie jej brak, bo **gra ślimaczy się w temple paru klatek na sekundę!!!** A z angielską wersją kłopotów nie było!

Nie wątpię, że wkrótce pojawi się patch poprawiający liczbę fps-ów, ale my oceniamy przecież to, co trafia do sklepów. A na półkach leży gra ślicznie wydana i spolszczona (8/10) i zarazem praktycznie nlegrywalna (2/10). Średnio wychodzi więc 5... [CDA]



Fachowo radzimy, jak obsługiwać komputer



W numerze 10/2006

Temat numeru
Sam napraw
swój komputer

MP3 jakości
bezstratnej

Windows XP
jak Vista

Test niedrogich
solidnych
notebooków



5 pełnych wersji programów na CD



Disc Director 10
Bezpieczne dzielenie
dysku na partycje
bez utraty danych
Tworzenie ratunkowej
płyty startowej CD

Szukaj w kioskach i salonach prasowych

PRODUCENT: BETHESDA SOFWORKS
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
DATA PREMIERY: 2002
WWW.ELDERSCROLLS.COM

LUCAS THE GREAT | HISTORIA ZESŁAŃCA

The Elder Scrolls III MORROWIND

To zdecydowanie nie najstarsza z prezentowanych w tym dziale gier, za-
służyła już sobie jednak na miejsce w historii elektronicznej rozrywki. Jest
bowiem na świecie wielu graczy, którzy od Morrowinda nie oderwali się na
dobre w ciągu tych czterech lat, które upłynęły od premiery...

Co sprawia, że gra przykuwa nas do ekranu na długie miesiące? Nie ma jasnej de-
finicji tego, co określane jest jako „grywal-
ność” – gdyby takowa powstała, wszystkie
tytuły byłyby według niej tworzone. Niektóre
gry mają po prostu „to coś”. Można jedynie
pokuszyć się o wyszukanie w danym produkcie
cech, które wybijają go ponad inne.

W wypadku TES III: Morrowind na pewno
kluczową cechą jest rozmiar świata i roz-
mach, z jakim go tworzono. Teren, po
którym wędrujemy, jest gigantyczny, usiany
rozmaitymi osiedlami i lokacjami do zwiedza-
nia. Co więcej, miasta i wioski posiadają
własny charakter, a ich mieszkańcy mają
swoje problemy, w których rozwiązaniu
możemy im pomóc. Zadań pobocznych jest
tak wiele, że trudno je zliczyć. Na dodatek
nikt nas nie pogania, byśmy realizowali głów-
ną misję scenariuszową. Dodajmy do tego
dwa oficjalne rozszerzenia: Tróję (Tribunal)
i Przepowiednię (Bloodmoon), całkowicie
integrujące się z główną grą i wręcz zachęca-
jące do zaczęcia wszystkiego jeszcze raz, od
początku, w poszerzonym świecie – to nie
jest rozrywka na kilka dni...

Prowincja Cesarstwa

Opowieść zaczyna się, gdy na-
sza postać dociera jako skaza-
niec na wyspę Vvardenfell, w
prowincji Morrowind, nale-
żącej do Cesarstwa Tamriel. Za
co nas zesłano? Nikt tego nie
wyjaśni, możemy sami sobie to
dopowiedzieć, tworząc swoje-
go bohatera. W tym momencie
nie ma to już znaczenia – jeste-
śmy w zapyziałej dziurze o na-
zwie Seyda Neen i zostaje nam
zwrócona wolność. Co więcej
– okazuje się, że wraz z nami
przybył list od samego Cesarza, zawie-
rający pewne instrukcje...

Od tej pory poruszamy się swobod-
nie po Vvardenfell, bez względu na
to, czy zamierzamy dać się wmanie-
wrować w wielką intrygę, czy chce-
my tylko wykorzystać sytuację i za-
cząć nowe życie. Oczywiście na wy-
spie dzieje się coś niepokojącego.
Dziwny kult, magiczne burze niosące
pył z zamkniętego potężną barierą



■ Niech ja dorwę tego cholernego
graficiarza...

► To ja, Michael Jackson, za 15 lat. Właśnie poznajcie?



zakazanego obszaru, odradzanie się dawnych wierzeń lokalnej ludności...

Jesli chcemy, możemy próbować zrozumieć, co się kryje za owymi wyznanieniami. Z drugiej strony czemu by nie wykorzystać zamieszania, zbic fortunę, sięgnąć po zaszczyty? Wybrać należy tylko do gracza. Można dla przykładu zostać alchemikiem i spędzać całe godziny na zbieraniu ingrediencji, produkowaniu mikstur i rozprowadzaniu ich po sklepach na całej wyspie, zupełnie ignorując wszelkie zadania, które mają do zaoferowania mieszkańcy. Do tego dwa wspomniane dodatki oferują nowe lokacje, questy, każdy z nich sam z siebie jest odrębną kampanią, w dużym stopniu niezależną od podstawowej linii fabularnej.

Bohater o wielu twarzach

To właśnie ilość ras i możliwości stworzenia własnej klasy postaci na bazie obszernej listy umiejętności niebawem podnosi żywotność trzeciej odsłony The Elder Scrolls. Mechanika gry nie polega na wyswiechtanym rozwoju bohatera w oparciu o eksterminację potworów.

W Morrowind premiowane jest używanie umiejętności przynależnych wybranej klasie. Jeśli więc nie zdecydujemy się na zdolności czysto bojowe, wpływ marzenia mieczem na rozwój bohatera okaże się znikomym. Inaczej mówiąc, graliśmy, kim nam się żywnie podoba, i nic nas nie zmusza do masowej wyrzynki, jeśli tego sami nie chcemy. Oczywiście biada temu, kto zapuści się w dzikie ostępy lub ponure ruiny, a nie posiada jakichkolwiek umiejętności bojowych – konwencjonalnych czy magicznych. Morrowind nie używa tzw. level scallingu – czyli można łatwo i szybko wdepnąć w miejsce, z którego wychodzi się jedynie nogami do przodu. Jak w życiu...

Kolejnym elementem zapewniającym wysoką żywotność tej grze jest mnogość rodzajów broni i ekwipunku. Syndrom „ubierania laleczki” w kolejne szaty, pancerze i narzędzia do krzywożenia bliźniaczych dział tu doskonale. Związane jest to zarazem z pewną

drobną, komiczną wręcz wadą gry – powiedzmy szczerze, komplet złożony z ciżm, stalowych gaci, bufiastej koszuli i czarnej maski zabójcy na szczuplej elfce wygląda... co najmniej oryginalnie.

Będąc już przy bólach gry, warto wspomnieć o – stojącym w sporej sprzeczności z rozbudowanymi tłem – braku żyjącego świata. Chodzi o to, że mieszkańcy miast i wiosek kręcą się po ustalonych trasach, nigdy nie śpią (skutkiem ubocznym są sklepy otwarte non stop), nie rozmawiają ze sobą nawzajem. Przy tak bogatym świecie, pełnym intryg, mającym historię spisana w dziesiątkach ksiąg jest to spory dysonans.

Czytanie się opłaca...

Wspomnieliśmy o księgach – warto w grze poświęcić trochę czasu na czytanie znajdujących tomiszczy. Choć czasem są mocno grafomanskie, te teksty jednak pozwalają doskonale wczuć się w klimat. Autorzy włożyli mnóstwo pracy w to, by wykreowany świat nie był dekoracją do konkretnych wydarzeń, lecz spójnym uniwersum, o złożonej historii i rozlicznych legendach oraz mitach, mających powiązanie ze sposobem widzenia świata przez dane rasy i grupy społeczne.

...modowanie TES!

Osobną kwestią jest cudowne narzędzie o nazwie TES Construction Set, pozwalające na tworzenie rozmaitych modów. O tym, co społeczność graczy potrafiła wprowadzić do rozgrywki, można by napisać odrębny, sażnisty artykuł. Naim jednak powoli kończy się miejsce, a ledwie co przesłizgnęliśmy się po temacie. Po prostu nie sposób w pojedynczym tekście opisać produkcji, o której można by stworzyć niejedną książkę i w którą grać można po kilka godzin dziennie choćby i przez okrągły rok... Niezależnie od tego, czy jest to rok 2002, 2006 czy (zapewne) 2009. Bo jak to powiedział Woland w „Mistrzui Malgorzacie”: „rękopisy nie płoną”. A dobre gry się nie starzeją. Nigdy. Co najwyżej pokrywają się szlachetną patyną, cenioną przez konieserów. [GDA]

Gry Wiecznie Żywe Super konkurs!

Do wygrania:

3 wypasione karty graficzne PowerColor X800 GT Xtreme

Model ten bazuje na układzie ATI Radeon X800GT, wyposażonym w 8 potoków i jest przeznaczony dla magistrali PCI-Express. PowerColor X800 GT Xtreme Edition posiada 256 MB pamięci GDDR-3 o czasie dostępu 1,6 ns i prędkości 490 MHz DDR, a rdzeń taktowany jest zegarem 475 MHz. Karta chłodzona cieczą.



10 zestawów gier z serii



Aby je wygrać wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Czy gra Neverwinter Nights to:

- A. RPG
- B. FPS
- C. RTS

Odpowiedź wpisz wg. schematu: CA.NWN.X gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie (A, B lub C) i wyslij SMS-em po numer 7164. Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 2 października 2006 r.

Sponsorami nagród są:

PowerColor **CDPROJEKT**



PRODUCENT: PLAY
DYSTRYBUTOR: PLAY
CENA: 19 ZŁ
WWW.PLAY.COM.PL

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESOR: 500 MHz
RAM: 64 MB
GRAFIKA RAM: 16 MB

EUGENIUSZ SIEKIERA CRAP – REAKTYWACJA



Wojna (wąsatych)
klorów, part 1.

Siny Kokosz jeden zebrał
złotych monet siedem...



KAJKO I KOKOSZ 2 CUDOWNY LEK

Mówią, że tylko dwie rzeczy są pewne – śmierć i podatki. Do tej puli dorzuciłbym jeszcze wypuszczanie kolejnych (cienkich) gier ze stajni Playa. Bo to, że powstaną, jest oczywiste. Pytanie tylko, kiedy i jak bardzo będą tragiczne.



Pięciu na tysego
to banda...
Hegemona.

większość z 9 etapów polega na bezmyślnym lażeniu po okolicy i waleniu po głowie każdego buca, który się nawinie. Poziomów typowo zręcznościowych, w których historią jest skakanie po rozmaitych kładkach, półkach etc., jest raptem... całe 3 (czyli etapy rozgrywane w jaskini, warowni i na skalnym zboczu).

WIECIEŚMIŚMIŚ

Z całą pewnością nie powinni tego też dotykać starsi gracze, którzy wychowali się na kultowych komiksach Janusza Christy. Rzekoma fabuła gry nawiązuje do zeszytu zatytułowanego „Cudowny lek”, ale prawdę mówiąc,

jest tak absurdalnie spłycona, że bez znajomości komiksu w życiu nie dostrzegłbym jakiegokolwiek logicznego związku pomiędzy

akurat tam, a nie gdzie indziej, kim jest Ramparam i czemu, u licha, szwendamy się po jego warowni, tego gracz może się tylko domyślać.

WIECIEŚMIŚMIŚ

Jak pamiętamy, w komiksie dzielny smok Miluś, więc by nieco „uatrakcyjnić” zabawę, wciśnięto na siłę do gry również tę postać. Mamy sposobność pokierować jego niezgrabnym cielskiem w bodaj dwóch etapach, ale doprawdy nie mam zielonego pojęcia, jaki związek mają te poziomy z pozostałymi i jak ma się do fabuły gry latanie grubym smokiem pół metra nad ziemią po jakichś krzaczorach, podczas gdy Bóg wie gdzie podziewają się w tym samym czasie nasi bohaterowie.

Od technicznej strony mamy oczywiście powtórkę z rozrywki. Jest topornie, kanciaro i w miarę kolorowo, w tle coś tam sobie brzdąka. Generalnie nie jest najgorzej, wszak grom dla najmłodszych można takie uproszczenia wybaczyć. Ale tego, że po raz kolejny zupełnie bezkarnie zbrukano kultu-

Byłem zatem pewien, że najdalej po 12 miesiącach od premiery Kajka i Kokosza ujrzymy nieszczęsną kontynuację. I faktycznie. Ledwie rok minął, a my doczekaliśmy się kolejnego potworka, bezczelnie żerującego na legendzie polskiego komiksu.

NIE MA DILECJACJÓW

Gierka jest tak słaba, że doprawdy nie wiem, komu można by ją z czystym sumieniem polecić. Teoretycznie jest to produkcja skierowana do najmłodszych. Tyle że niemal każda dwuwymiarowa platformówka z poprzedniej dekady zapewni im po stokroć więcej frajdy. Do nieco bardziej współczesnych nam gier pokroju Raymana 3 czy chociażby Kangurka Kao, porównywać tego nawet nie będę, bo to jak kopanie leżącego.

W zasadzie trudno nawet ten nieszczęsny twór nazwać platformówką, bo przecież

0 tym, jak stracić 20 zł i 2 godziny życia w maksymalnie głupi sposób.

kolejnymi etapami. Wszystko sprowadza się raptem do kilku statycznych plansz, z których dowiadujemy się w zasadzie tylko tyle, że zbójczę znowu naprzykrzają się mieszkańcom Mirmitowa. W wyniku ich knońskich skłonności do przesyady Mirmit pada powalony katarzem, zaś my, wcielając się w jednego z dwójki znanych nam bohaterów, musimy odnaleźć tytułowy cudowny lek, który postawi schorowanego kasztelana na nogi. Ale gdzie owo lekarstwo znajdziemy, czemu łazimy

wy polski komiks – już nie. Cudowny lek to cudowny pomysł na zmarowanie 20 złotych i stratę 2 bezcennych godzin z waszego życia.

PS A w ramach akcji „śmiejemy przez łzy” na koniec krótki anegdota. Zglądając sobie na stronę wydawcy, znalazłem w zasobach witryny opis tego cuda i omal nie spadłem z krzesła, gdy spostrzegłem, że jako „wydawca” wpisany jest... Ubisoft. [CDJ]

OCENA
2

GRYwalność: 1
Wzrost: 4
Asiud: 3

PODSUMOWANIE

- na upar tego kolorowa grafika
- powinno ruszyć na każdym złonie
- zeruje na popularności kultowego komiksu
- krótki, nudna, głupia
- to samo co poprzednio

DARMOWE, DOBRE? FREEWARE

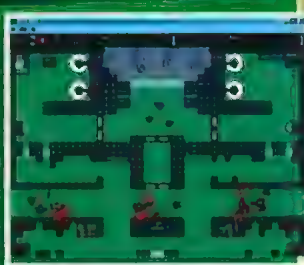
Sir Torpeda | Po japońsku

Kącik freeware współtworzony jest przez serwis
Victory Games: www.victorygames.com.pl

Dzisiejszy numer poświęcamy krzaczkom. Ale nie takim zwykłym, a japońskim. Czasem bariera językowa nie przeszkadza, aby cieszyć się z grania. Sami się zresztą o tym przekonacie, gdy wypróbujecie Hakaimana i Brave Gear Tribute.

HAKAIMAN

Metal Gear Solid w dwóch wymiarach – tak najprościej można określić tę grę. Zrobiona przez Japończyków, w całości po japońsku... co nie znaczy, że nie do zrozumienia.



Kierujemy poczynaniami komandosa, który na każdej planszy musi wykonać dwa zadania. Jego arsenał nie jest imponujący (bo tylko granaty, karabin maszynowy i własne pięści), ale wystarcza do emocjonującej gry. Bo w końcu kiedy jest większa satysfakcja: gdy rozwalimy bezbronnego wroga z czołgu czy gdy zajdziemy nieboraka od tyłu i po cichu wyeliminujemy?

Wyjątkowo tym razem podajemy klawiszologię: kursory – ruch; Shift – atak; z – rzut granatu/przeladowanie broni; x – zmiana broni; Ctrl – chodzenie bokiem.

Hakaiman idealną grą nie jest... Ale ma w sobie to coś, co sprawia, że można przy niej spędzić parę godzin. Aha – przeskakujecie całą planszę w poszukiwaniu ukrytych żyć. :-)

W: www.victorygames.com.pl

NETSOCCER

Jest taki kawał: „Co robi piłkarz polskiej reprezentacji, jak strzeli gola? Wyłącza komputer”. Znajdź zatem naszą kadra narodową, mogła trenować właśnie na Netsoccera.

Ta gierka jest przykładem na to, jak klasycę można nadać nową jakość. Jeśli ktoś z was grał kiedyś w Sensible World of Soccer (stworzoną na początek Amigę), w poczuje się jak w domu. Boisko i piłkarzy widzimy bezpośrednio z góry, dodatkowo w rogu ekranu cały czas wyświetlana jest mapka z pozycjami poszczególnych zawodników – dzięki czemu łatwiej orientować się w sytuacji na boisku.

Kłopot pomiędzy Netsoccer a World polega na tym, że tutaj sterujemy tylko jednym zawodnikiem. Mamy do czynienia bowiem z grą przeznaczoną wyłącznie do rozgrywki sieciowej. Na szczęście nie ma problemu z znalezieniem graczy w Internecie. A chętni mogą urządzać sobie rozgrywki lokalne.

Warto: www.victorygames.com.pl

BRAVEGEAR TRIBUTE

Tekst pochodzi z serwisu Victory Games (www.victorygames.com.pl). Autorem jest Robert „Robcio” Koczumiński.



BraveGear Tribute jest produkcją dla zwolenników typowych bijatyk. Gdy ruszasz do miasta na łowy, już po kilku sekundach zaczynają pojawiać się pierwsi wrogowie. Nie są zbyt groźni, ale mają przewagę liczebną. Za zabicie przeciwnika otrzymujesz, oprócz punktów doświadczenia, także pieniądze, które przydadzą się do kupna lepszego uzbrojenia oraz uzdrawiającego proszku.

Fantastycznie zostały wykonane tła, na których cała zabawa się odbywa. I tak naszą przygodę toczymy na łące, w ruinach budowli, podziemiach czy w zamku. W tle przygrywa wpadająca w ucho muzyka, dopasowana idealnie do zabawy.

BraveGear Tribute jest niestety po japońsku. Mimo tego małego mankamentu, gra się naprawdę wyśmienicie, a dla was przygotowałem też plik pomocy, który wyjaśnia klawiszologię.

Polecam: <http://cdaction.pl/?x=141>

PENUMBRA

Autorem recenzji jest czytelnik: djsound

Penumbra – pod tą dziwną nazwą ukrywa się bardzo ciekawy horror FPP (był na DVD w zeszłym miechu). Cała historia rozgrywa się w podziemnej stacji badawczej na skutej lodem Grenlandii. Gasnące nagie światła, ucieczki przed potworami, rozwiązywanie zagadek, znakomity klimat – to nie może się nie podobać!

Stopień interakcji z otaczającym nas światem to jeden z największych atutów Penumbry. Niemal każdy przedmiot możemy przesunąć, wziąć do ręki czy kopnąć. Sterowanie jest banalne: WSAD + myszka. Co ciekawe, autorzy zrezygnowali z typowego klawisza akcji. Aby otworzyć drzwi, musimy „chwycić” za klamkę i wykonać odpowiedni ruch myszą, a po przedmioty leżące na ziemi trzeba się schylić!

Całości dopełniają dynamiczne oświetlenie, wysokiej jakości tekstury i „fi tr śnieżącego obrazu” znany chociażby z Silent Hill 2. Udźwiękowienie także trzyma poziom: klimatyczne odgłosy, muzyka czy użyta w odpowiednim momencie cicha potrafią zjeżyć włos na głowie.

Zagrajcie:
<http://cdaction.pl/?x=139>





KOMÓRKA MOBILNEGO GRACZA

Dwudziesty piąty odcinek za nami, czas więc na małe podsumowanie. Poniżej przedstawiamy listę gier, które opisywaliśmy przez ostatnie kilkanaście numerów.

Legenda:

Kod gry – to, co musisz wpisać w SMS-ie, żeby otrzymać zakładkę z grą.
Numer – numer, na który musisz wysłać SMS-a. Od niego uzależniona jest cena.
Jeśli numer to 7365, gra kosztuje 3,66 zł. Jeśli 7570 – 6,10 zł, a jeśli 7965 – 10,98 zł (wszystkie ceny z VAT).

Ocena – taką ocenę przyznaliśmy w KMG (w skali od 1 do 6).

Tytuł	Gatunek	Kod gry	Numer	Ocena
Abra	zręcznościowa	AA99.032799	7365	3+
Adrenalin	wyścigi	AA99.040759	7570	3
Aspertix	zręcznościowa	AA99.043320	7570	4+
Balloon Fantasy	zręcznościowa	AA99.040760	7570	3+
Barman	zręcznościowa	AA99.043312	7570	3
Black Shark	zręcznościowa	AA99.043329	7570	4
College Basketball	sportowa	AA99.038833	7570	4
Delta Bomber	zręcznościowa	AA99.040740	7965	3
G.T.I. Pinball	pinball	AA99.042494	7965	2
Hockey Power League	sportowa	AA99.038834	7965	4
Internal Gate	FPS	AA99.040741	7965	5-
Jaka para	psychotest	AA99.036561	7365	2
K.O. Kickboxing	sportowa	AA99.038835	7965	3-
Little Ninja King	platformówka	AA99.041586	7570	4-
Kowcy Serc	platformówka	AA99.045280	7570	4
Madagascar	przygodówka	AA99.041153	7965	4
Mahjong	logiczna	AA99.043315	7570	2+
Mobile Aquarium	logiczna	AA99.040762	7570	2
Outroad	wyścigi	AA99.038836	7965	3+
Paintball	FPS	AA99.041151	7570	4
Piraci	strategiczna	AA99.042496	7965	5
Pitstop	zręcznościowa	AA99.038837	7570	3+
Player's Lounge Darts	sportowa	AA99.042030	7570	4+
PubFootball	sportowa	AA99.038838	7570	1+
Real Soccer 2005	sportowa	AA99.039513	7965	4
Real Tournament	zręcznościowa	AA99.039514	7965	5
Romek i Julia 2	zręcznościowa	AA99.041162	7570	3-
Rouge Lords	FPS	AA99.041149	7965	4+
Skrzynie	logiczna	AA99.030612	7365	5
South Park	zręcznościowa	AA99.041589	7570	4
Speedway	wyścigi	AA99.040739	7570	5-
Street Skater 2	zręcznościowa	AA99.031894	7365	3+
Ty Doku Gems	logiczna	AA99.042493	7570	5
Summer Games 2	sportowa	AA99.042495	7965	5+
The Chronicles of Riddick	akcja	AA99.042491	7570	4-
Ucieczka	zręcznościowa	AA99.041537	7570	3+

Gry były testowane
na telefonach
**NOKIA 3230, 6820,
N-Gage**

Nokia seria 30 8910i 3510i
Nokia seria 40 6810 6650 6800 7250 7600 7250i 6610 7210 7200 3200 3100
3120 6230 3300 5100 6220 6200 6100 5140
Nokia seria 50 N-Gage 9200 3660 7650 3650 i inne

Jeśli po ściągnięciu gier coś nie będzie działać – skontaktuj się z działem reklamacji poprzez formularz na stronie www.kmg.cdaction.pl (na dole).
Gdyby pojawiły się problemy ze ściągnięciem gry, na 90% oznacza to, że nie masz poprawnie skonfigurowanego WAP-u. Tu pomoże wizyta na stronie operatora (www.era.pl, www.plusgsm.pl lub www.orange.pl).

Konkurs sms

HITMAN

Do wygrania
20 gier Hitman

**Aby je wygrać, wystarczy
odpowiedzieć na pytanie
konkursowe:**

Hitman to
a) blondyn
b) tyśol
c) brunet wieczorową porą

Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.HTX, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe
(A, B lub C)
i wyślij SMS-em pod numer 7 10 41

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 3 października 2006 r.

Fundatorem nagród jest

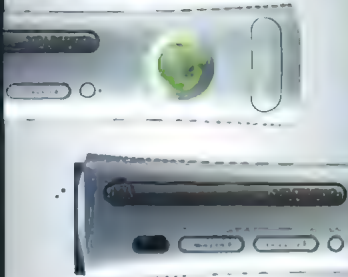


Sierpień nie przyniósł zbyt wielu nowych gier, ale przynajmniej jedna z nich – ta o Formule 1 – ma szansę zdobyć dużą popularność. Dużo działa się natomiast za kulisami konsolowego rynku, także w Polsce, więc w następnych wydaniach OSG na pewno będzie o czym pisać...

ODMIENNE
STANY GRYWALNOŚCI

Radio Konsola FM

• **Będzie się działo!** Na listopad Sony zapowiada ogólnoswiatową premierę Sony PlayStation 3 – więc platforma ta trafi do sprzedaży również w Polsce – a równocześnie, według naszych dobrze poinformowanych źródeł, na rodzimym rynku będzie miała miejsce również premiera... Xboxa 360. Spóźniona, to fakt, za to całkiem rozsądnie obmyślona



przez lokalny oddział Microsoftu. Cena konsoli sprzedawanej przez polski Microsoft będzie nieco niższa niż ta, w jakiej można ją kupić teraz, gry mają być tańsze niż 200 PLN, zaś te najlepsze będą lokalizowane. Również sieciowa usługa Xbox Live zostanie, przynajmniej częściowo, spolszczona. To dobre wieści, bo wejście tak dużego gracza na nasz rynek po pierwsze świadczy o tym, że powoli zaczyna on być atrakcyjny dla dystrybutorów sprzętu i gier, po drugie zaś na pewno przyczyni się do jego dalszego rozwoju. Więcej informacji – i konsolę do wygrania – już w przyszłym numerze.

Warto zagrać

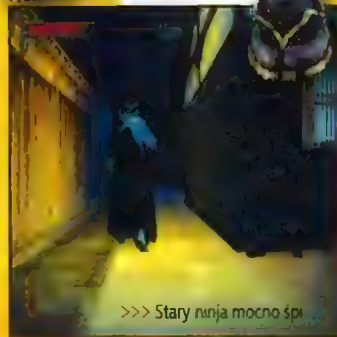
Shinobido – Way of the Ninja
Platforma PS2
Dystrybutor: Sony Polska
Cena 199 zł

SHINOBIDO

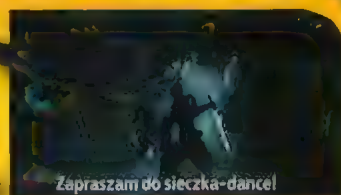
WAY OF THE NINJA

Tym, którzy śledzą gry o tematyce japońsko-samurajskiej wydawane na PS2, za całą rekomendację Shinobido wystarczy tylko jedno słowo – Acquire. To studio, znane przede wszystkim ze świetnych gier z cyklu Way of the Samurai, sięgnęło teraz po nieco inny smak feudalnej Japonii – samurajów zastąpili wojownicy ninja, a zamiast mieczy w ruch idą shurikeny i bomby dymne.

Gier o ninjach było już w historii konsol całkiem sporo (a czemu nie było ich na PC?!), ale Shinobido to najciekawsza z nich. Sposób rozgrywania misji jest podobny do tego, co zorientowani w temacie znają np. z serii Tenchu. Rozgrywka polega na bezszelestnym przemykaniu za plecami strażników i – jak w każdej skradance – wymaga od graczy cierpliwości, uwagi, bardzo ostrożnego stawiania kroków. W grze bardzo pomagają niezwykle umiejętności bohatera: potrafi on biegać po ścianach, wskakiwać na



>>> Stary ninja mocno śpi



Zapraszam do sieczka-dancel

bardzo wysokie dachy, a także w bezszelestny sposób wykańczać przeciwników – oczywiście pod warunkiem, że zakradnie się do nich niezauważony.

Shinobido skonstruowany jest w dość ciekawy sposób – fabuła toczy się nieliniowo (to znak charakterystyczny gier Acquire), gracz wybiera misje oferowane mu przez cztery konkurujące ze sobą klany. Sprzedając im swoje usługi, bohater może wpływać na równowagę sił między nimi, a jednocześnie – niejako przy okazji – dążyć do załatwienia swojego własnego interesu, czyli... odzyskania straconej pamięci, „zapisanej” w magicznym kryształce rozbitym na kilkanaście fragmentów.

Ważną częścią Shinobido jest atmosfera – począwszy od napisów początkowych, przez ekrany menu, aż po oprawę samych misji gra wciąga w swój klimat, pozwala wczuć się w niebezpiecznego, pozbawionego skrupułów wojownika, który wykonuje swój zabójczy fach pod osłoną nocy. Do klimatu tego w zabawny sposób pasuje bonusowa opcja dostępna z poziomu menu – w grze można stworzyć swój własny japoński ogródek, naszpikowany pułapkami (do treningu) i drzewkami bonsai (do medytacji zen?!). Dobra, wciągająca, trudna produkcja – dla prawdziwych graczy ninja!

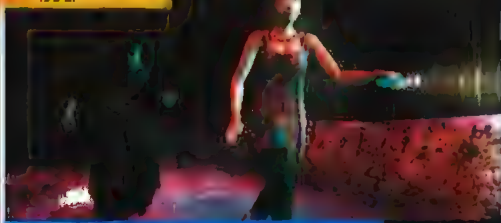
Formula One 06

Znasz to? Oglądasz wyścig na Hungaroring, Kubica wypada z toru, raz, drugi, potem dzięki fantastycznej jeździe wpada na metę siódmy, kilka godzin później zostaje zdyskwalifikowany... Wtedy myślisz sobie: „Cholera, zagrałbym w jakąś symulację Formuły 1”. Tymczasem na blaszakach od dawna takiej nie było – a posiadacze PS2 właśnie dostali świetne Formuła One 06. Wrr... Chcemy to na PC!



Inne, też fajne

Forbidden Siren 2
Platforma PS2
Dystrybutor: Sony Polska
Cena 199 zł



Forbidden Siren 2

Japoński interaktywny horror w najlepszym wydaniu – klimatyczna, przywołująca na myśl olejne obrazy grafika, ciekawe mechanizmy rozgrywki (możliwość oglądania świata „oczyszczając” demonów) i gwarancja co najmniej kilku zawałów serca. Dla twardzieli.



Chromehounds

Kolejna produkcja należąca do gatunku na PC zapomnianego – symulator wielkich robotów bojowych, mechów. Zalety Chromehounds to rozbudowana kampania i możliwość dowolnego konfigurowania swojego robota – czyli elementy w takich grach najważniejsze. No i ta grafika...

Chromehounds Xbox 360
Dystrybutor: CD Projekt
Cena 249 zł

Wywiad z Tomkiem Bagińskim



■ Należysz do kręgu artystów, których sztuka cieszy się dużym zainteresowaniem nie tylko w Polsce. Wiele osób kojarzy cię głównie jako autora nominowanej do Oscara produkcji pt. „Katedra”. Czy mógłbyś przybliżyć naszym czytelnikom inne swoje prace?

W ubiegłym roku promowałem głównie mój drugi film, zatytułowany „Sztuka Spadania”, który zresztą odbił się w świecie echem nie mniejszym niż „Katedra”. Uzyskałmy dla studia bardzo dużo świetnych kontaktów, a film zdobył parę prestiżowych nagród, w tym tę najważniejszą na Wyspach Brytyjskich – BAFTA. Tyle o filmach – na razie stanowią one mniejszą część mojej pracy. Na co dzień pracuję przy reklamach nadżywianiem nieistniejących zwierząt i światów. Z naszego studia wychodzi też sporo reklam dla dzieci. Z czegoś żyć trzeba... Artystycznie wyzywam się głównie we własnych projektach filmowych, ale też od czasu do czasu mam przyjemność robić okładki do książek Jacka Dukaja – z którym znam się od czasu pracy nad „Katedrą”.

■ W pewnym wywiadzie zapytano cię kiedyś o grę umiejscowioną w świecie filmu „Katedra”. Czy kiedykolwiek miałeś propozycję stworzenia gry na podstawie swoich prac? Dostrzegasz miejsce dla

twojej sztuki na rynku rozrywki elektronicznej?

Gry to świat o potencjale niemal nieograniczonym. Bardzo możliwe, że gdybym teraz zaczynał zabawę z grafiką, wszedłbym właśnie w niego. Ale ponieważ jest już za mną 10 lat na rynku, ponieważ wyspecjalizowałem się w trochę innym kierunku – w filmach, i z nimi wiąże swoją przyszłość. Nie sądzę, żebym nagle zmienił kierunek zainteresowań. Chcę robić filmy i tyle. Oczywiście mogą to być filmy na potrzeby gier – to wielka frajda, ale już praca nad samą grą to świat, który mnie nie pociąga. Nie widzę tam siebie poza działką cinematików czy cut-scenek.

Co do gier na podstawie moich światów, proszę bardzo, chętnie odstąpię parę pomysłów, ale tworzyć gry – to nie dla mnie.

■ Studio Platige Image przygotowuje trailer oraz intro do gry Wiedźmin. Fabuła filmów nawiązuje do prozy Andrzeja Sapkowskiego. Jak oceniasz stworzony przez niego świat i możliwość jego wizualizacji?

To bardzo dobry materiał, który zasługuje na trochę lepsze potraktowanie, niż to miało miejsce parę lat temu w kinie. Mam nadzieję, że fani prozy Andrzeja Sapkowskiego polubią naszą wersję. Wprowadzamy trochę zmian oczywiście – filmy mają być skierowane do widza międzynarodowego, nieznanącego „Wiedźmina” – dokonaliśmy procesu lekkiej „hollywoodyzacji” naszego bohatera i jego przeciwników, ale myślę, że nie zgubiliśmy ducha oryginału.

zdobycę nagrody Brytyjskiej Akademii Filmowej i Telewizyjnej (BAFTA).

Na początku tego roku Platige Image podjęło współpracę z dwójką młodych twórców, w efekcie, której wyprodukowało ich filmy: „Moloch” Marcina Pazery oraz „Wielka ucieczka”, obraz Damiana Nenowa, studenta III roku Państwowej Wyższej Szkoły Filmowej, Telewizyjnej i Teatralnej w Łodzi. Aktualnie w studio trwają prace nad nowymi animacjami: „Kinematograf” i „Paths of Hate”.

Od redakcji: wspomniane intro, do tego w polskiej wersji, na prawach całkowitej ŚWIATOWEJ wyłączności, znajdziecie na CD/DVD w tym numerze CDA.

■ Czy mógłbyś podzielić się wrażeniami odnośnie gry Wiedźmin? Jakiej jest Twoje zdanie na temat tej produkcji?

Gdyby mi się nie podobało, nie dalbym się namówić do wejścia w ten projekt.

Bez przesady. Ciągłe bywam zaskakiwany. Jakiś czas temu ogromne wrażenie pod tym względem zrobił na mnie drugi Half-Life. Całkiem przyjemnie grało się też w FEAR-a. W przypadku gry – grafika to tylko środek do celu. Liczy się zabawa. Sam cały czas gram najczęściej w starego, dobrego Q3 – świetna, szybka gra – grafika już dawno jest przestarzała, ale nie przeszkadza to w dobrej zabawie... ■



TOMEK BAGIŃSKI

Rocznik 1976, rysownik, animator, reżyser. Jest artystą samoukiem. Porzucił studia architektoniczne dla robienia filmów. Pierwszy film studencki „Rain” wygrał w 1998 roku kilka lokalnych nagród i stał się przepustką do firmy Platige Image. Między 1999 i 2002 pracował z przerwami nad swoim poważnym debiutem krótkometrażowym – „Katedrą”. Film zdobył w 2002 roku główną nagrodę Best Animated Short na największym festiwalu animacji i efektów specjalnych SIGGRAPH, a rok później otrzymał nominację do Oscara w kategorii krótki film animowany. W roku 2004 zrealizował swój drugi film krótkometrażowy pt. „Sztuka spadania”, który w 2005 roku zdobył nagrodę jury na festiwalu SIGGRAPH, dzięki czemu Bagiński stał się pierwszym w historii festiwalu twórcą, który otrzymał oba główne wyróżnienia. Potwierdzeniem sukcesu obu produkcji były kolejne laury oraz udział filmów i twórców w kilkunastu międzynarodowych festiwalach. W roku 2005 otrzymał nagrodę Brytyjskiej Akademii Filmowej BAFTA w kategorii krótki film animowany. W przerwach pomiędzy realizacją swoich autorskich projektów Tomek Bagiński pracuje nad efektami specjalnymi – animacją na potrzeby produkcji reklamowych i kinowych. Dodajmy też, że niechętnie udziela wywiadów, ale siłą perswazji CDA oprzeć się nie mógł. :)

Miałem okazję widzieć trochę materiałów, które na zewnątrz nie są znane, i muszę przyznać, że robi to mocne wrażenie. Plastycznie – rewelacja. Bardzo przyzwoite cut-sceny (a zwracam na to uwagę), walki. Ja raczej preferuję bezmyślne strzelanki, ale kto wie, Wiedźmin wygląda kusząco.

■ No właśnie: znajdujesz obecnie czas na gry komputerowe?

Tak, udaje się, choć już nie tak często jak kiedyś.

■ Na co głównie zwracasz uwagę, kupując grę? Przypuszczam, że niewiele tytułów jest w stanie zaimponować ci oprawą graficzną? ;)

PLATIGE IMAGE

Platige Image (www.platige.com) jest czołowym i wielokrotnie nagradzanym studium postprodukcyjnym w Polsce. Specjalizuje się w tworzeniu grafiki komputerowej, animacji 3D, realizacji cyfrowych efektów specjalnych oraz kompozycji obrazu. Jest ono również zaangażowane w produkcję filmów animowanych. Zrealizowało między innymi takie obrazy jak „Undo” Marcina Waśko czy filmy Tomasza Bagińskiego: nominowaną do Oscara „Katedrę” oraz „Sztukę spadania”, tegorocznego



Po raz piąty w Lipsku w Niemczech zorganizowano targi grów Games Convention. I po raz piąty pojawiła się na nich ekipa CDA w dosyć licznych składach: Allor, CormaC, Ghost, Pepin Krótki, Hut Sędzimir oraz Mike-L.

Jako że w pobliżu nie było żadnej hostessy, CormaC zajął się graniem w PES-a 6.

Tak jak poprzednio, impreza odbywała się w 5 dużych halach, dodatkowym budynku Business Center oraz – w przypadku paru stoisk – na zewnątrz hal.

Na targach byli zarówno ci wielcy, jak też szereg małych wystawców. Po załatwieniu formalności związanych z akredytacją ruszyliśmy na podbój hal wystawowych i serc co ładniejszych (czyli prawie wszystkich) hostess. Gier było więcej niż w poprzednim roku. Jak zwykle spora część na konsole lub urządzenia przenośne, na szczęście pecetowych tytułów nie zabrakło. Po zwiększającej się liczbie premier, zarówno światowych, jak i europejskich, widać, że targi zyskują na ważności, ale nadal brak na nich tzw. gwiazdy programu, które branża będzie wspominać przez cały rok. Te pojawiły się bowiem na E3, ale wraz ze zmianą formuły targów w LA impreza w Lipsku ma szansę przejąć w przyszłym roku ich rolę.

Stoiska do grania na stoisku Intel. Rządzą 10 holidów robił wrażenie.

Generalnie daje się zauważyć tendencję do tworzenia coraz większej liczby produkcji online'owych, zwłaszcza typu Massive Multiplayer. W tym roku stoiska nie były tak ekstrawaganckie jak w poprzednich latach, za to bardziej skupiono się na pokazywaniu gier. I dobrze, bo właśnie o to w tych targach chodzi.

Korzystając z zalet dnia prasowego (w tym z możliwości zajęcia na konferencji EA wygodnych miejsc kilka metrów od samego Willa Wrighta), obezliśmy najważniejsze stoiska, jeszcze niezatłoczone przez tabuny prywatnych zwiedzających. Wśród rzeczy, które rozbudziły nasze nadzieje (oby na na-

dziejach się nie skończyło...), znalazły się: pierwszy w skali światowej pokaz sieciowego modułu gry Crysis, prezentacja klas dostępnych dla graczy w Team Fortress 2 (zmieniono styl grafiki – nowy przypomina „Iniemamocnych”), możliwości Unreal Tournament 2007, technologia portali opracowana na potrzeby Half-Life 2: Episode Two, pre-alfa gry Metro 2033, gry Time-Shift, Stranglehold, Eragon, Dark Messiah of Might & Magic, BioShock, Test Drive Unlimited, Company of Heroes, Supreme Commander oraz polskie produkcje: Two Worlds, Chrome 2 i Xpand Rally Xtreme. Jeśli już wspominać o rodakach – na targach pojawiły się firmy Techland, CD Projekt, City



Oficjalna Lara i Cormac (z pistoletami. Też oficjalny).

Chodzące reklamy ParaWorld.

Kut na dwunastym pokazuje w jednym dniu.

TARGI W LICZBACH

Rok 2005

- 280 wystawców z 15 krajów
- 80 tys. m² powierzchni targowej
- 136 tys. zwiedzających
- 2 tys. dziennikarzy z 28 krajów

Rok 2006

- 368 wystawców z 25 krajów
- 90 tys. m² powierzchni targowej
- ok. 150 tys. zwiedzających
- ponad 2,5 tys. dziennikarzy z 30 krajów

GC pokazuje, że z roku na rok staje się coraz ciekawszą imprezą.

Impreza Nvidii wrę. Kut potrafił się bawić jak małe dziecko.

Zadanie matematyczne: dodaj karty grafiki znajdujące się w PC, który potrafi wyświetlić TAKI obraz.

Interactive oraz krakowski developer Reality Pump (twórcy Two Worlds).

Jak się okazało podczas zwiedzania stoisk, ekipa CDA jest coraz bardziej znana, a liczba zaproszeń, jakie otrzymaliśmy na różnego typu pokazy, konferencje, wywiady, była imponująca. Nawet jeden z holenderskich dziennikarzy na hasło CDA odpowiedział: „A tak. Znam, znam”. (A my holenderskich pism nie znamy...) Mimo porozdzielania się na małe grupki i tak nie udało nam się zobaczyć wszystkiego, co chcieliśmy. Niech to świadczą o mocy i liczbie prezentowanych tytułów!

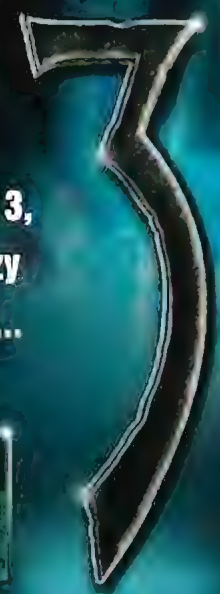
A co oprócz gier? Cóż – targowy standard, czyli kręcące się po halach skąpo ubrane kobiety, przebierańcy w kolorowych, egzotycznych strojach, głośna muzyka, rzucanie gadżetów (co trzeba omijać z daleka, jeśli nie chce się zostać zadeptanym) oraz różnorakie eventy towarzyszące, jak choćby występ znanej fankom gotyckiego metalu kapeli Within Temptation. Podobnie jak podczas poprzednich edycji, nie zabrakło też sprzętu bardziej lub mniej z grani związanego. Z ciekawszych rzeczy warto odnotować niezłe pomysły

okrągłą klawiaturkę dla miłośników FPS-ów (choć nie tylko dla nich). W przeciwieństwie do większości tego typu rozwiązań, ta „klawirka” była faktycznie wygodna i użyteczna.

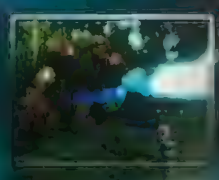
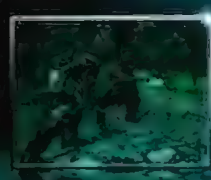
Z ciekawostek fajna była wystawa historii gry Pong. Od pierwszych, prostych maszynek telewizyjnych, jeszcze z drewnianymi obudowami, aż do współczesnych mutacji z bajerandą grafiką. Fanatycy wydajności mogli podziwiać karty ATI łączone po cztery. Ubyło natomiast gadżetów do samodzielnego moddingu, przybyło jednak gotowych, wybajerzonych obudów. GC pokazuje, że z roku na rok staje się coraz ciekawszą imprezą – zarówno dla branży, jak i dla zwiedzających. A że Lipsk daleko od Polski nie leży, to zachęcamy do jej odwiedzania. Warto na nią przyjechać choćby na jeden dzień. ■ **Ghost & Cormac**

KONKURS SMS

Gothic



Już jesienią oczekiwana premiera Gothic 3, a u nas wystarczy wysłać 1 SMS-a...



...i wygrać jeden z 10 zestawów najciekawszych gier RPG: Dungeon Siege 2, Fable, The Elder Scrolls : Morrowind, NWN, Gothic II Złota edycja

Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

CZYM JEST GOTYK?

- A) STYL WALKI
- B) STYL ARCHITEKTONICZNY
- C) RASA GOBLINÓW

Odpowiedź wpisz według schematu:

CA.GT.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer **7164!**

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).

Na zgłoszenia czekamy do 3 października 2006 r.

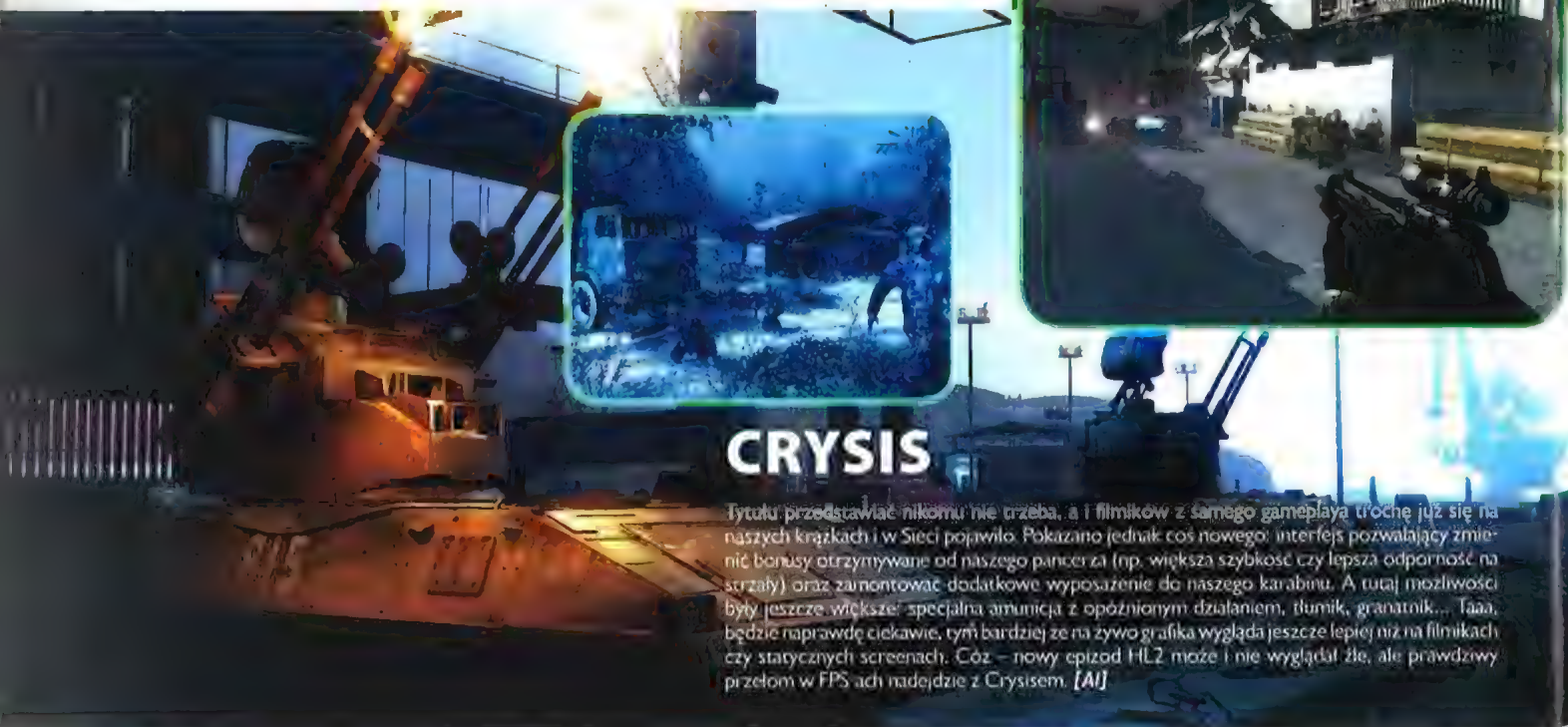
NAJCIĘKAWSZE GRY TARGOW

COMMAND & CONQUER 3

Zapowiada się na triumfalny powrót legendy RTS-ów! I Caina. Choć największe wrażenie i tak robiło co innego – to najszybsza strategia, jaką można było zobaczyć na targach. Tempo jest wręcz obłędne: postawienie budynku: nie więcej niż 10 sekund. Trening żołnierzy: jeszcze mniej. Kurczę, chyba nic nie trwało dłużej! Cała potyczka 1 na 1 w multi zamknęła się w 5 minutach, mimo że końcowe uderzenie wykonały Mamuty GDI, a rozgrywkę co chwilę przerywano, by coś dopowiedzieć. Radzę przygotować się na naprawdę mocne wrażenia. **[AI]**

ERAGON

Całkiem nieźle zapowiadająca się gra „filmowa”, z lekkimi problemami z tożsamością. A właściwie z określeniem swojego wieku: choć film to rodzinne fantasy, tutaj najważniejsza jest walka. Rozbudowane kombosy, efektywne sposoby na wykończenie wrogów przy zwolnionym upływie czasu, magia, współpraca między dwiema osobami (za 2 osobę może grać komputer) i możliwość wezwania na pomoc smoka. Największe wrażenie robiły jednak poziomy, w których smokiem się latało, zionąc ogniem i wywijając opancerzonym ogonem. Jeśli do tego dodać fajną grafikę (zwłaszcza lotu) i dawkę brutalności wystarczającą, by gra trafiła do kategorii 16+... Cóż, wygląda na to, że będziemy mieli wyjątek od reguły (o słabych filmówkach). **[AI]**



CRYSIS

Tytułu przedstawiać nikomu nie trzeba, a i filmików z samego gameplaya trochę już się na naszych krząkach i w Sieci pojawiło. Pokazano jednak coś nowego: interfejs pozwalający zmieniać bonusy otrzymywane od naszego pancerza (np. większa szybkość czy lepsza odporność na strzały) oraz załadować dodatkowe wyposażenie do naszego karabinu. A tutaj możliwości były jeszcze większe: specjalna amunicja z opóźnionym działaniem, tłumik, granatnik... Taaa, będzie naprawdę ciekawie, tym bardziej że na żywo grafika wygląda jeszcze lepiej niż na filmikach czy statycznych screenach. Cóż – nowy epizod HL2 może i nie wyglądał źle, ale prawdziwy przełom w FPS ach nadejdzie z Crysisem. **[AI]**

TIMESHIFT

Pomysł w zasadzie banalny: dajmy graczowi możliwość zabawy czasem i zobaczmy, co z tego wyjdzie. A wyszło... jeśli wyjście z siebie i stanięcie obok wymaga dużej zmiany sposobu myślenia (vide Prey), to przewidzenie konsekwencji wynikających z odwrócenia kierunku, w którym biegnie czas, wymaga gimnastyki o rząd wielkości w górze! Zabawa jest jednak przednia, a dzięki możliwości włączenia podpowiedzi nawet umysłowe leniuchy nie będą miały zbyt wielkich problemów. Gdy zaś dodać do tego jeszcze całkiem niezłe AI, świetną grafikę i multi z granatami pozwalającymi zmieniać szybkość upływu czasu – TimeShift to jeden z najciekawszych FPS-ów pokazywanych na targach. **[AI]**



TEAM FORTRESS 2

Pamiętacie oryginalne TF? No to przygotujcie się na dwójkę, która... jest jednym z najbardziej odjechanych FPS-ów pokazywanych na GC. Komiksowa grafika, śmieszne modele postaci i klasy znane z jedynki to mieszanka wprawdzie dziwna, ale na filmiku (bo na żywo gry niestety nie pokazywano) prezentowała się bardzo interesująco. I komicznie, co jednak na dłuższą metę wcale nie musi być zaletą... Cóż, pożyczmy, zobaczymy, bo póki co jest to bardzo przyjemna, ale jednak przede wszystkim ciekawostka. **[AI]**



KONKURS SMS



Do wygrania

15 gier
Dark Messiah

Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Jaki gatunek reprezentuje Dark Messiah?

- a) RTS
- b) FPS
- c) strategia turowa

Odpowiedź wpisz według schematu:

CA.DM.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C)

i wyślij SMS-em pod numer **7164!**

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).

Na zgłoszenia czekamy do 3 października 2006 r.

Fundatorem nagród jest **CD PROJEKT** www.gram.pl

SCARFACE

Mogliście już u nas przeczytać zapowiedź tego tytułu, ale na targach, zamiast na samych związkach z filmem (choć twórcy nie omieszkali się pochwalić, że w około 80% dialogów pada ulubiony „przecinek” bohatera), skoncentrowano się na części strategicznej Scarface'a. Bo choć na początku jest to gra akcji podobna do GTA, na pewnym etapie zamiast samemu się wszystkim zajmować, zaczynamy polegać na innych: zatrudniać ochronę, planować sprzedaż i... wydawać kasę na luksusy. Oraz zaludniać swoją rezydencję pięknymi kobietami, w niekoniecznie (choć to już zależy od wielkości naszych jaj – to taki współczynnik, który zwiększamy robiąc rzeczy z jajami) pełnych ubraniach. Cóż – było na co popatrzeć. **[AI]**



TWO WORLDS

Polska gra action-RPG (kojarzy się mocno z Gothikiem, może ze względu na widok TPP), która wywarła na nas bardzo duże wrażenie. (Największe zaskoczenie targów?) Autorzy, z którymi spędziliśmy godzinę (już sam ten fakt o czymś świadczy), pokazali nam sporo ciekawych i ozdobnych. Co ważne, nie odbierało się roztaczanych przez nich wizji jako marketngowego belkotu na wyrost i „chciejstwa”, zwłaszcza że spora część gry jest już gotowa. Two Worlds świetnie wygląda i najwyraźniej bez kompleksów będzie mogła konkurować z najlepszymi. **[CormaC]**



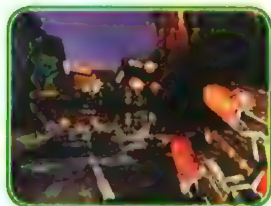
STRANGLEHOLD

Smuggler już się tą grą zachwycał po E3, więc my tylko poświadczamy – jest na co czekać. Chyba nie było jeszcze na PC tak intensywnej, soczystej strzelanki. Fakt, momentami przesadził do granic absurdu, ale... miało się w czasie pokazu ochotę wyrwać prowadzącemu pada i samemu zrobić demolkę. Kafelki odpadające ze ścian, fontanny odprysków, szalone akrobacje, tysiące pocisków na minucie... Rozwinięte (i bardzo wysokie) formie. **[CormaC]**



UNREAL TOURNAMENT 2007

Prezentowane na dużym ekranie filmiki z rozgrywki miałyby intensywność – zróżnicowane pojazdy, bitewne zamieszanie, eksplozje, szala zwycięstwa przechylająca się to na jedną, to na drugą stronę. Krótko mówiąc – rozmach, jak się patrzy. No i ta grafika... Cudo! **[CormaC]**



ET: QUAKE WARS

Sposób prezentacji najnowszej gry tandemu id & SplashDamage wybrano może niezbyt oryginalny (zebrać w jednym miejscu jakieś 20 komputerów, uruchomić na nich multi, a następnie wpuszczać fanów i niech się bawią), ale ciężko wyobrazić sobie lepszą metodę na prezentację rozgrywki wieloosobowej. A ta była – mimo początkowej rezerwy związanej ze zmianą świata – fajna. Bardzo! I jeśli ktoś ma doświadczenie z jedynką: bardzo do niej podobna. Oczywiście mapa była dużo większa, a grafika i efekty lepsze, ale grało się równie przyjemnie, co powinno być dla wszystkich fanów informacją najważniejszą. Innymi słowy: mimo zmiany wyglądu i stron to nadal stary, dobry ET! **[AI]**



KANE & LYNCH

IO Software (ci od Hitmana) pokazali grywalny kod (dwa poziomy) swojej nowej gry. Całość będzie kryminalną historyjką o dwóch tysięcących, pokrytych zarostem i bliznami gangsterach, wykonujących złożoną operację dla nieznanego zleceniodawcy. Będzie dużo brzydkich słów i strzelania – a także m.in. możliwość dowodzenia nawet dwunastoosobową bandą (jak we Freedom Fighters, innej grze IO). **[Hut]**



THE SIMS 2: PETS

Nowy dodatek do flagowej gry studia Maxis – o zwierzątkach (psach, kotach, świnkach morskich i ptaszkach), więc na pewno spodoba się fanom serii. Czego się spodziewać? Możliwości samodzielnie określenia wyglądu pupila, opcji pozwalających na tresowanie bestii, a także... zawodowych karier czworonogów (koty i psy będą mogły np. odnieść sukces w show-biznesie). **[Hut]**



DEAD ISLAND

Kilkanaście minut spędzonych z grą na stoisku Techlandu nastawiło mnie do niej bardzo pozytywnie. Pastwienie się nad zombiakami za pomocą silnika fizycznego (wysadzanie w powietrze, rozgniatanie zrzucanymi na głowę kontenerami itp.) sprawiło mi zaskakująco dużą frajdę. Jako że z amunicją w grze będzie kruczo, własnie korzystając z otoczenia trzeba będzie kasować jak najwięcej przeciwników. Demko prezentowało bardzo mały obszar gry, ale dało pewien obraz potencjału Dead Island. Cóż, pozostaje czekać, jak się ten projekt rozwinie. **[Cormac]**



TEST DRIVE UNLIMITED

Jedna z lepszych (wg mnie najlepsza!) gier wystawianych na targach. Do wszystkich informacji, które zamieściliśmy jakiś czas temu w krótkiej zapowiedzi (wielki teren gry – Oahu na Hawajach, swoboda, masa wozów, motocykle i bardzo obiecujący mult.), doszedł bowiem jeszcze świetny model jazdy i spora różnorodność misji (własnoręcznie sprawdziliśmy to na wersji z X360 – zapowiedzi nie kłamały). I wiecie co? Mimo gry przy pomocy niezbyt wygodnego pada całość wypadła po prostu rewelacyjnie! To będzie – ba, to już jest! – wielki przełom! **[AI]**



KONKURS SMS



Do wygrania 15 gier Titan Quest

Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Z jakiej mitologii pochodzą Tytani?

- a) greckiej
- b) babilońskiej
- c) chińskiej

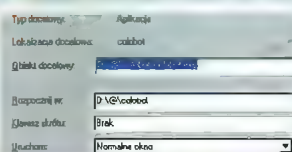
Odpowiedź wpisz według schematu:

CA.RL.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C)

i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).

**Na zgłoszenia czekamy do
3 października 2006 r.**



FlatOut 2

Wybierz opcję **Create profile**, a następnie wpisz jako imię dowolny z poniższych kodów. Jeśli kod zostanie rozpoznany, zniknie i będziesz mógł wpisać dowolne imię lub też wybrać wcześniej utworzony profil. Uwaga: naraz można wpisać tylko jeden kod.

GIVEALL – wszystkie trasy
GIVEPIXP – dostajesz wszystkie normalne wozy i 1 000 000 kredytów
RAIDERS – dostajesz Icecreamtruck
ELPUEBLO – dostajesz Eldiablo car
KALIAKOPPA – dostajesz Rocketcar
GIEVCARPLZ – dostajesz Schoolbus
BIGTRUCK – dostajesz Pimpstercar
WOTKINS – dostajesz Flatmobile
RUTTO – dostajesz Pimpstercar

•Więcej kasy

Jeśli chcesz dodać sobie trochę gotówki, ale nie uśmiecha ci się korzystanie z cheat



tów (bo np. nie potrzebujesz tych wszystkich wozów), będziesz się musiał trochę więcej napracować. Po pierwsze potrzebujesz edytora heksów. Po drugie otwórz nim plik player001.sav (zakładając że chcesz zmienić kasę w pierwszym założonym profilu) znajdujący się w katalogu Savegame. Stan kasy zapisany jest pod adresem 0x88 i 0x89, więc żeby mieć na przykład 60 000 na koncie, wpisujesz w komórkę 0x88 cyfry EA, a w 0x89 60. Potem pozostaje już tylko zapisać plik i wczytać ponownie save'a – nie musisz nawet w międzyczasie wychodzić z gry.

Rise and Fall: Civilizations at War

Naciśnij [Enter], wpisz poniższe cheaty w konsoli, ponownie naciśnij [Enter].

WIN – wygrasz misję
INEEDWIN – następna misja
OLYMPUS – złoto, drewno, chwała, itd. itd.
HELP – 5 robotników extra

Tipsy o nieustalonym (ale chyba zrozumiałym w większości) działaniu: levelup, ineedwood, ineedmeat, ineedrice, ineedfood, ineedwine, ineediron, ineedall, superman_ex, speed_ex, ineedswin, ineedopenfog, fps, ineedsuperpower, ineedopenallstory, ineedclear, ineedhelpme, ineeddown, net, birth_ex, addspeed_ex, subspeed_ex, rain_ex, dayandnight_ex, gale_ex, screenshot, screenshot_ex, hylevelup, levelmax, nettest_ex, test_ex, superscreenshot_ex, savenet_ex, skill_ex, valiantscale_ex, ver, allmj_ex, r18, r19.



GDZIE JEST LINIA KOMEND?

Musisz mieć skrót (ikone) do gry. Zakładam, że masz takowy na ekranie. Klikasz go prawym przyciskiem myszy. Z menu wybierasz WŁĄCZNOŚCI i klikasz. Otwiera się kolejne menu. U góry widać opcję SKRÓT. Klikasz ją, co otwiera otwieranie menu. W nim znajdziesz OBIEKT DOCELOWY – to właśnie słynna linia komend!!!

Hard Truck: Apocalypse

Uruchom grę z parametrem **-console**, dzięki czemu będziesz miał możliwość wywołania w trakcie gry klawiszem [-] konsoli. A oto lista kodów, które można w niej wpisać:

god 1 lub **0** – włącza/wyłącza god mode (kod musisz ponownie aktywować po przejechaniu do nowego obszaru)
givemoney liczba – dostajesz gotówkę
map(1) – pokazuje całą mapę
giveall – dostajesz 10 000 kasy, pełny bak i pełne HP-ki
giveguns liczba – dostajesz wybraną broń
truck liczba – pojawia się wybrana ciężarówka
teleport liczba – teleportuje cię do wybranej lokacji



Rush for Berlin

W trakcie gry wciśnij [Enter] i wpisz dowolny z poniższych kodów:
lamchucknorris – wygrasz poziom
chucknorrislim – rozwala wybraną jednostkę
lethimbechucknorris – zwiększa poziom wybranej jednostki
openforchucknorris – odblokowuje dostęp do wszystkich kampanii i misji
tobechucknorris – nieśmiertelność
glimmechucknorris – niekończące się SUPLOWCE

Ship

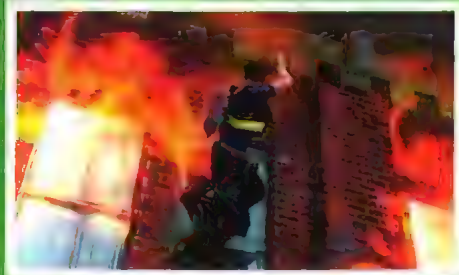
W trakcie gry uruchom klawiszem [-] konsolę, a następnie wpisz dowolny z poniższych kodów:

sv_cheats 1 – włącza cheaty
nodip – możesz przechodzić przez ściany
god – god mode

Movies: Stunts & Effects

W trakcie gry naciśnij [Enter], by włączyć konsolę, a następnie wpisz dowolny z poniższych kodów. Jeśli zostanie on zaakceptowany, pojawi się napis **Cheat active**.

all clothing – wszystkie ubrania
awards – zawsze wygrasz wszystkie nagrody
biged – największy parking
byebye – znika cała konkurencja
kmt – nie kończy ci się kasa
movlemo – odblokowuje wszystko, co



odblokować można
no hurt – twoi ludzie nie mogą się zranić w trakcie popisów kaskaderskich
noway – nie tracisz kasy na wypłaty
setset – odblokowuje wszystkie sety

Terra Wars NY Invasion

W trakcie gry włącz konsolę klawiszem [T], a następnie wpisz dowolny z poniższych kodów:

god – god mode
notarget – niewidzialność
armor – pancerz na maksa
health – zdrowie na maksa
ammo – amunicja na maksa
guns – wszystkie bronie

Yume

Kody do wpisania w trakcie gry:

SHOWFPS – pokazuje liczbę fps-ów
BARROCO – pokazuje całą mapę
PUTADA – przywraca karty
KALANDRAKA – nieskończona liczba żyć
NOSVAMOS – aktywuje wszystkie punkty kontrolne
PASATELO – kończysz poziom

SIN Episodes: Emergence

Naciśnij [-], by wejść do konsoli. Wpisz: **sv_cheats 1**, by aktywizować cheat-mode. Teraz wpisz:

impulse 101 – broń i amunicja
god – god mode
health # – # zdrowia
hurtme # – ujmie gracza # pkt. energii
notarget – wrogowie cię nie widzą
nodip – przenikanie przez ściany
undie – gdy zginiesz, daje ci od razu 100 pkt. energii
autolife – automatycznie odnawia energię po śmierci
buddha – ponosisz obrażenia, ale nie giniesz
mat_wireframe 1 – wireframe mode (widzisz przez mury)

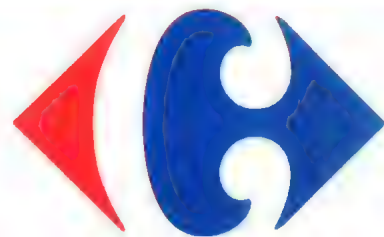
Warpath

Kody do wpisania w cheat menu:
IMALAZYBEEOTCH – odblokowuje tryb single
F3ARM3 – włącza/wyłącza god mode
ALLAMO – amunicja na maksa
MYLOCATION – pokazuje twoją pozycję
Win – wygrasz mecz
Lose – przegrywasz mecz



Oferta ważna w dniach 23.08 - 30.09.2006 r.
lub do wyczerpania asortymentu

Carrefour



PC Myszka MM 719

Ladybird Optical Mouse

Optyczna myszka PS/2 z programowalną rolką przewijania o rozdzielczości 800 dpi. Doskonała dla prawo- i leworęcznych.



19⁹⁰

PC Myszka MM 733

Pacific Wireless Optical Mouse

Precyzyjna optyczna myszka bezprzewodowa USB. Możliwość pracy na każdej powierzchni. Góra pancerzyka i rolka przewijania świecące błękitnym światłem. Rozdzielczość: 800 dpi.



39⁹⁰

PC Myszka MM 727

Clever Mouse

Precyzyjna myszka optyczna USB z 10 przyciskami. Elegancki wygląd i ergonomiczny kształt umożliwiający wygodne ułożenie dłoni.



39⁹⁰

PC Klawiatura MM 924

Joker Keyboard

Klawiatura USB z dodatkowymi klawiszami funkcyjnymi umożliwiającymi bezpośredni dostęp do Internetu. Kompatybilna z Windows 98SE/ME/NT4.0/2000/XP



49⁹⁰

PC Klawiatura MM 921

Galactic Keyboard

Multimedialna klawiatura USB z klawiszami o niskim skoku. Dostępna w dwóch kolorach. Kompatybilna z Windows 98SE/ME/NT4.0/2000/XP



69⁹⁰

PC Mikrofon MM 14

Nailcrophone

Mikrofon komputerowy ze stabilną podstawką. Współpracuje zarówno z systemem Mac jak i wszystkimi Windows PC.



23⁹⁰

PC Słuchawki MM 32

Stell Neckset

Zakładanie na kark słuchawki z mikrofonem na giętkim stalowym ramieniu. Pasmo przenoszenia 20Hz-20kHz. Potencjometr na kablu.



26⁹⁰

PC Słuchawki MM 41

Ultra Sound

Najnowsze słuchawki z potencjometrem i mikrofonem umieszczonymi wygodnie na kablu.



49⁹⁰

PC Słuchawki MM 51

Shell Headphones

Nowoczesne słuchawki zapewniające komfort dzięki lekkiemu pełgowski ze sprężystej stali.

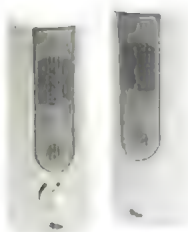


54⁹⁰

PC Głośniki MM 120

Roller

Ekranowane, aktywne głośniki komputerowe nowej generacji z wbudowanym wzmacniaczem. Zasilanie podłączane przez USB.



19⁹⁰

PC Głośniki MM 220

Cube

Głośniki 2.1 z tunelem powietrznym pozwalającym na otrzymanie poszerzonego zakresu basów. Pasmo przenoszenia 5Hz-15kHz.



49⁹⁰

PC Głośniki z radiem MM 850

Black Jack

Zestaw aktywnych, ekranowanych głośników 2.1 z wbudowanym radiem. Drewniany subwoofer z poszerzonym zakresem basów.



89⁰⁰

Bielsko-Biała CH SARNI STOK • Bydgoszcz GALERIA POMORSKA • Bytom CH PLEJADA • Chorzów CH AKS • Elbląg CH OGRODY • Gdańsk CH MORENA
Jelenia Góra CH ECHO • Kalisz CH GALERIA KALISZ • Katowice CH DĄBRÓWA • Kraków CH CZYŻYŃ • Kraków CH ZAKOPIANKA • Kraków WITOSA
Legnica CH PIEKARY • Łódź CH ŁÓDŹ BALUTY • Łódź CH ŁÓDŹ WIDZEW • Łódź CH ŁÓDŹ GÓRNA • Płock CH TRYB • Poznań CH ECHO • Poznań CH FRANKO
Poznań CH PIĄTKOWO • Radom CH ECHO • Sosnowiec CH PLEJADA • Szczecin CH PIAST • Szczecin CH TURZYN • Tarnobrzeg CH ECHO • Toruń CH BIELAWY
Warszawa CH ARKADIA • Warszawa CH BEMOWO • Warszawa CH REDUTA • Warszawa CH TARGÓWEK • Warszawa CH WILEŃSKA • Wrocław CH BOREK
Zamość CH ZAMOŚĆ • Zielona Góra CH DĄBRÓWA • Zgorzelec CH ZGORZELEC

Carrefour informuje, że zdjęcia niektórych produktów mogą nieznacznie odbiegać od rzeczywistości. Oferta ważna do wyczerpania zapasów. Ceny podane w PLN, zawierają VAT. Drodzy Klienci, informujemy, że hipermarkety Carrefour nie prowadzą sprzedaży wysyłkowej ani poprzez akwizytorów.

W kasie zasilisz swój telefon

POSTAWA GRATIS

FOTOKOPIS

usługi finansowe

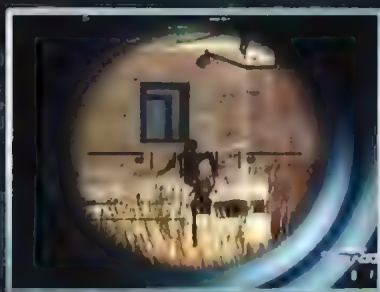
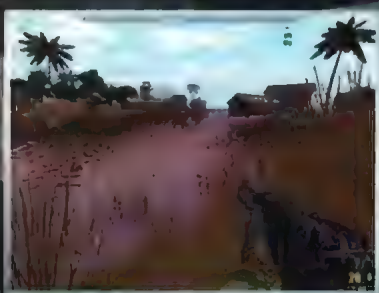
Carrefour



ROSYJSKIE SIŁY SPECJALNE

Specnaz to elitarne oddziały rosyjskich komandosów, odpowiednik słynnych Zielonych Beretów. Kreml wysyła ich wszędzie tam, gdzie rozpętuje się piekło. Ich akcje są krótkie i zabójczo skuteczne.

Specnaz to widowiskowy, taktyczny shooter FPP. Akcja rozgrywa się w Iranie, Uzbekistanie i Jemenie. Grasz za dnia i w nocy, na pustyni, w dżungli i wśród wielkomiejskich bloków. Korzystasz z najnowocześniejszego sprzętu, uzbrojenia, lornetek i noktowizorów. Używasz różnych pojazdów, skradasz się i walczysz na otwartym terenie. Poczuj prawdziwą siłę Specnazu!



- Doborowe rosyjskie siły specjalne w akcji
- Świetna grafika, realistyczne uzbrojenie, szybkie tempo akcji
- Pięć ekscytujących kampanii, m.in. Afganistan i Uzbekistan
- Wielki hit w zachodniej Europie — sequel już w drodze!

WKRAČZAJĄ DO AKCJI!

SPEGNAZ



WKRÓTCE W SPRZEDAŻY W KIOSKACH, SALONACH PRASOWYCH ORAZ DOBRYCH SKLEPACH Z GRAMI



PC HIT

CENA TYLKO
19.99
zł

www.onigames.pl



Ave!

Krótko – śmiech jest dobrym lekarstwem na chandrę powakacyjną. Nawet śmiech przez łzy. Macie tu sporą dawkę tego leku...

Czy leci z nami pilot?!

Czyli rozmaite dialogi pomiędzy pilotami i nie tylko.

Samolot pasażerski leci do Dublina. Dowódca – Paddy, drugi pilot – Gerry. Zbliżają się do lotniska, kontaktują z kontrolą lotów i do stają pozwolenie na lądowanie na określonym pasie.

Paddy: @#%\$^&! To najkrótszy pas, jaki w życiu widziałem!
 Gerry: No...
 P: Gerry. Musimy się skoncentrować. To będzie najtrudniejsze lądowanie w moim życiu! Musisz postępować dokładnie z moimi instrukcjami.
 G: OK!
 P: Szybkość na granicy przeciągnięcia.
 G: OK!
 P: Kłapy otwarte na 100%.
 G: OK!
 P: Musimy wylądować zaraz na granicy pasa.
 G: OK!

P: Na mój sygnał włączysz ciąg wsteczny i ciśniesz hamulec na maksa.
 G: OK!
 Podchodzą. Siadają.

P: ...TERAZ!!!
 Gerry włącza hamulec i ciąg wsteczny. Wszystko się trzęsie, gwizdże, klekocze. Samolot zatrzymuje się centymetry od końca pasa...

Paddy (już rozluźniony): PIER@#%\$^@ NAJKRÓTSZY PAS NA ŚWIECIE!
 G: (patrząc w bok): ...! do tego najszerszy.



Leciałem dumnie moim nowusiękim Lancir Columbia 350 na międzynarodowe lotnisko Tucons (Arizona), gdy dostałem pozwolenie na lądowanie wizualne (na oko) na pasie 11 Lewy. Wtedy usłyszałem następującą wymianę z lokalnym rejsem odrzutowym. – Wieża: RJ1234, masz pozwolenie na lądowanie wizualne zaraz po Columbii będącej na ostat-

niej prostej 1 mila. (pauza)
 – RJ1234 (zdumiony): ...Mam lądować za promem kosmicznym?!!



Usłyszałem to na częstotliwości wieży lotniska Amsterdam Schiphol (EHAM) w Holandii...
 Wieża: KL123 pozwolenie na podejście na pasie 24.
 KL123: (duży hałas w tle) Dziękuję bardzo, KL123 podejście na pasie 24.
 Wieża: KL123, co to za hałas w tle?
 KL123: Normalne odgłosy wewnątrz kokpitu.
 Wieża: Brzmicie jak postrzelony dwupłat z I wojny!
 KL123: ...Dobra, już zamykam okno.



Dwie zasady, o których musi pamiętać instruktor:
 1) Uczeń chce zabić ciebie i siebie.
 2) Im więcej uczeń umie, z tym większą

przebiegłością będzie się trzymał zasady numer 1.



Dwóch gliniarzy z drogówki było gdzieś w obszarze wiejskim z radarem ślapiąc zmotoryzowanych, kiedy nagle radar za-blokował się z niesamowitym odczytem znacznie ponad 400 mph (~640 km/h). Tajemnica się wyjaśniła chwilę później, kiedy Tornado na niskim pułapie przeleciał im nad głowami. Panowie w niebieskich mundurach, wkurzeni uszkodzeniem radaru, złożyli skargę do RAF-u, ale gul im skoczył, kiedy RAF stwierdził, że uszkodze-



Cza[d/t]owe dialogi

Teksty zaczerpnięte z bash.org.pl

<Ver> Heh.. głupio jest mieć dzieciaka na głowie :D
 <qmpel> Noo.. zwłaszcza jak się jest programistą...
 <Ver> ?
 <qmpel> Mój syn zamiast alfabetu raz powieźiał cały układ klawiatury w zerówce i miałem przez to wykład o złydm działaniu komputera na 7-latków u dyrektora =/

<48XXX> Jesteś?
 <InOsAK> Tak
 <48XXX> Cześć, mam prośbę, potrzebuję serial do mks2006, masz może??
 <InOsAK> 5P13R-D4L4J-1KUP5-30RY6-1N4L4
 <48XXX> ...niedziela!

<Qba> Jak tam świadectwo? :) Widzę, że neta masz więc chyba dobre.
 <Magik> Taa.
 <Qba> Jaka średnia?
 <Magik> Po pokazaniu świadectwa fajnym tekstem mi dowia ili – „patrz, tak wygląda 200 zł, miało być twoje” po czym schowali je do portfela.

<Kasia> A kto to wie, kim ty jesteś naprawdę.
 <MORO> Cześć.. mam na imię Wojtek... też mam 13 lat... :)
 <Kasia> Kiedyś sobie tak myślałam, jakby dwóch pociągów się spotkało na czacie, co to by było jakby się umówili?

<Tom> Ej, wytłumacz mi, o co biega. Dzwoni moja dziewczyna i składa mi życzenia. Poważało ją czy jak? Urodziny mam w październiku, a imieniny w grud-

niu. Dzisiaj jest jakieś św ęto?
 <GK> 23.06 – Dzień Ojca. :D
 <Tom>
 <GK> Wszystkiego najlepszego, stary! :))

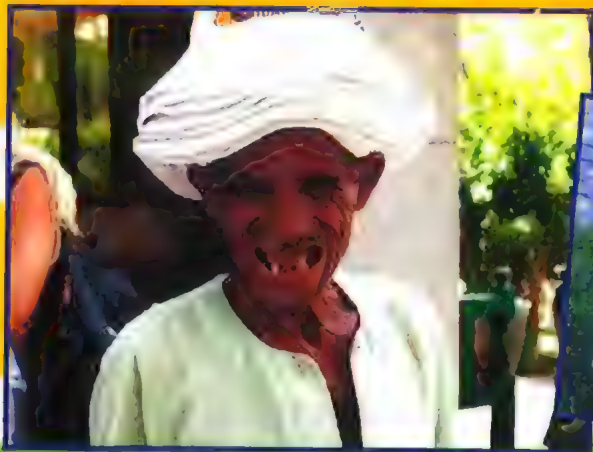
<QampQ> Czytam na Onecie – ile najwięcej zapłaciłeś za piwo?
 <~Rafi> Ja 130 zł w Warszawie, bo tyle wyniósł mnie mandacik. ;)
 <~TB> Ja 6003,00 PLN, jak mi się wylało na nowego aptopa i poszła pyta główna...
 <~Golfharz> Kiedyś poszedłem do piwiarni na jedno małe, wychodzę, no i nie ma mojego GOLFA – 20 000 zł.
 <~wiechu> A JA PŁACĘ ALIMIENTY DO DZIŚ. BYŁEM PO 3 PIWKACH.

<Ansi> Mocno u was wiało?
 <Apo> Dosić, gołębnie latały na wsteczny.

<asia> Masz pożyczyć walizkę albo torbę... albo coś, w co się mogę spakować...?
 <kreglas> RAR może być?

<191XXX> Cześć.
 <Ja> ?
 <191XXX> Co, nie umiesz cześć odpowiedzieć??!!
 <Ja> Obcych ludzi na ulicy też zaczepiasz?
 <191XXX> A co, nie mogę @#%\$ chyba wo.ny kraj, nie.
 <Ja> Ehh, więc czego oczekujesz?
 <191XXX> @#%\$ jak nie wierzysz, to nie.
 <Ja> Ja zapytałem, czego ode mnie chcesz?
 <191XXX> @#%\$ mać nie umiesz gadać, spoko!!
 <Ja> Ludzie... co się z wami dzieje?





nia mogły być dużo większe. Układ poszukiwania celu w Tornado zlokalizował i nastawił się na „wrogi radar” oraz uruchomił automatycznie atak rakietą powietrze-ziemia. Szczęśliwie (?) Tornado wykonywało lot bez uzbrojenia.



Młody facet leciał jako eskorta B-52 w swoim F-16, ogólnie był uciążliwy i zachowywał się jak szczeniak, kręcąc zawijasy wokół starego, powożonego bombowca. W pewnym momencie odezwał się przez radio: „Cokolwiek zrobisz, ja zrobię to lepiej.” Doświadczony pilot bombowca odpowiedział: „To zrób tak!”. Po czym B-52 leciał nadal prosto, nie zmieniając pułapu. Nie rozumiejąc nic z tego, pilot myśliwca pyta po chwili: – No i co takiego zrobicie? – Wyłączyłem dwa silniki, gnojku.



Krótko po lądowaniu na dużym międzynarodowym lotnisku swoją Cessną 150 (awionetka) nasz bohater udaje się do załoczonej kafejki, aby wrzucić coś na ruszt. Znajduje wolny stolik obok okna, z którego jest widok na cały ruch na lotnisku. Chwilę potem piękna kobieta wchodzi i pyta, czy może się dosiąść. On oczywiście się zgadza. Po kilku minutach, w czasie których mało rozmawiali, ona się

pyta, czy jest pilotem. Odpowiada „Cóż, jestem. Latam na C-150”. Kobieta nie wiedząc prawie nic o samolotach pyta się, co to za typ ten C-150. Pilot spogląda przez okno i zauważa C-130 Hercules (dla niekumatych: ogromny transportowiec) kołujący na start. Wskazuje go i mówi do kobiety: „Widzisz ten samolot? To jest C-130, a ja latam na C-150”.



W bazie lotniczej marynarki młody członek obsługi naziemnej był szkolony, jak prowadzić F-14 do stacji paliw dla jego szybkiego uzupełniania. Instruktor zezwolił na ruszenie, a następnie po kilku sekundach machnięciem ręką F-14 zaparkował. Kiedy sprawdzono położenie samolotu, okazało się, że przejechał za daleko i nie można wlewu dosięgnąć węchem paliwowym.

„Cóż, będziesz musiał zrobić dodatkową rundkę naokoło” powiedział instruktor. „Co?” – rzucił zaskoczony młody człowiek. „Wydadzą na te zabawki miliony dolarów i nawet nie można wrzucić biegu wstecznego!”.



Chiny, lata osiemdziesiąte. DC-3 (lub podobny) wylądowany turystami uruchamia silniki i szykuje się do kołowania.

Wtedy to silniki zostają wyłączone. Kapitan wychodzi z kokpitu i mówi do pasażerów: „Samolot chory. My bracia, inni samoloty!”. Wszyscy idą do DC-3 stojącego po drugiej stronie rampy. Silniki startują, po czym ponownie są wyłączone. Kapitan mówi do pasażerów: „Ten samolot bardziej chory. Wracać do pierwszego samolotu”.



Dawno temu na lotnisku Rhein-Main C-124 (frachtowiec) oraz F-4 (mniejszy myśliwiec) znalazły się na przecinających się drogach kołowania. Kołujący F-4 zapytał kontrolę naziemną o zamierzenia C-124. Na to pilot C-124 otworzył rampę frachtową na dziobie i oświadczył: „Zjem cię!”.



Arline123: Arline123, proszę o pozwolenie na wykonanie obrotu o 360 stopni na parking. Kontrola naziemna: Obrót o 360 dozwolony, obrót o 180 zalecany. (pauza) Arline123: Cholerny mądrala...



„Moje” lotnisko aeroklubu dzieli z wojskiem. Codziennie rano wojsko robi

oblot – wypuszcza śmigłowiec, który „sprawdza powietrze”. W tym czasie nad lotniskiem nie może latać nikt. Wszyscy – szybowce, samoloty, motolotnie, muszą wylądować i czekać na ziemi na koniec oblotu. Kontrolę lotów aeroklubowych latadeł stanowi kierownik lotu w tzw. kwadracie. Kontaktuje się z latadłami przez radio. Generalnie wszystkie samoloty i szybowce mają radio – natomiast nie mają go motolotnie. Przed godziną oblotu samoloty i szybowce usiadły i czekają, ale latają motolotnie. Rozmowa przebiegała tak: kontrola wojskowa, o sygnale wywoławczym, dajmy na to, X – Kwadrat, tu X. Zaraz mamy oblot, czy możecie przekazać motolotniom, żeby wylądowały?

Kierownik lotów z kwadratu: Brak kontaktu, możemy je co najwyżej zestrzelić. Wojsko: Bardzo dobrze – zestrzelcie, tylko szybko, bo wylatujemy. Na to włącza się nowy głos w radio i mówi bardzo szybko: Kwadrat, motolotnia. Słyszeliśmy korespondencję, lądujemy! Kier. lotów: To nie będziemy musieli do was strzelać. Motolotnia (z przekąsem): Dziękujemy nam bardzo.



Ostatnio, lecąc nad środkowym Missouri, usłyszałem kontrolera rozmawiającego z pilotem. Kontroler: Twój typ samolotu? Pilot: Samolot Beech Duchtess, dolnopłat, dwusilnikowy, biało-niebieski. Kontroler: ...A dla mnie masz centymetry długości i jesteś cały zielony.

Internet wam mózgi wyprał?

<191XXX> Ty jesteś jakiś po,##%<Ja> Kończę tę rozmowę, bo czuję, że mi się udziela...

<191XXX> je##% cię n##\$%<marcus075> Burza idzie.

<Mortevor> Wyjdź na dach i pomaćchaj jej czymś metalowym na powitanie.

<napalona_kasia> Ej, muszę ci coś powiedzieć, tylko nie mów nikomu.

<goraca_asia> Śmiało.

<napalona_kasia> Tak naprawdę nazywam się Marcin.

<goraca_asia> No hej, Jakub jestem.

<Antur> Też dostałeś z z kartkówki?

<Bart> Nie, 3. A Ty?

<Antur> 1.

<459xxx> Ej, jesteś może przypadkiem?

<ja> Nie, jestem z planowanej ciąży.

<ja> Siedzę z tatą w kuchni, tata myje naczynia (rzadko się zdarza, ale się zdarza), dochodzi do patelni, a że się mu coś przypało, zaczyna skrobać nożem, nie zdążyłam nic powiedzieć, a mama wbiega do kuchni i mówi: „czemu skrobiesz nożem po telefonie?”. A tata na to: „sama jesteś poteflon!”.

<birdy> Jadę ostatnio autobusem. Miejsca zajęte, jakaś starsza kobitka stoi, jakiś dwumetrowy paker się poczuł, podszedł do niej i ją pod boczek prowadzi do siedzenia i mówi: „babcia se pier***e”.

<RzepaQ> Jutro wynik testu.:/

<Mikuś> Przewidujesz swoje losy po powrocie do domu??

<RzepaQ> Nie przewiduję powrotu do domu...

<creM> Miałem sen.... po hatricku Rasiaka Polska wygrała z Niemcami 4:0.

<namffoh> Ja miałem lepszy sen. Po hat-tricku Smolarka Polska wygrywała 3:0 i w drugiej połowie jeszcze Rasiak dołożył hat-tricka. I było 3:3.

<Adam> Co robisz?

<Ja> Kanapka mi spadła i tunczyk rozsypany się na klawiszach.:/

<Adam> ???

<Ja> Matka wchodzi do pokoju i ja liżę klawiaturę...

<x> Przynodź do mnie siostra i mów: „zrób mi dziecko!”. Po chwili załapałem, że gra w sims i cnotdziło jej o dodanie do nowej rodziny dziecka...

<1a1r> Moja mama zmiażdżyła system, otóż padła jej komórka, więc ją naładowała i włączyła, ale zapomniana pinu. Wpisała dwa razy i się nie udało, wtedy ujrzała taki napis na wyświetlaczu: SOS, więc rażno wcisnęła przycisk. Odbiera koleś i mówi „halo”. A moja mama, że chciałaby pin zmienić. Cisza. A potem: „No dobrze, ale czy pani musi z tym aż na policję?”.

<Leo> Mam pytanie, czy zna ktoś jakiś dobry servis crackerski albo chociaż lamerski?



Nie rób tego w domu!

...ani nigdzie indziej!

W przedszkolu, było to na flakach, "szakow", robiliśmy wyklejanki i marzyczo. Wyklejaliśmy serduszka, gwiazdki i co tylko dusza zapragnie. Ale jak się może skończyła zabawa? Oczywiście wyklejaniem na pomysł, że zarenka pasują do dziurek w nosie i uszach. Ja nie rozumiem do dziś, że przedszkolanki o tym nie wiedziały, bo zakoczyło się to wizytą na pogotowie z dziećmi. W tym i mój.

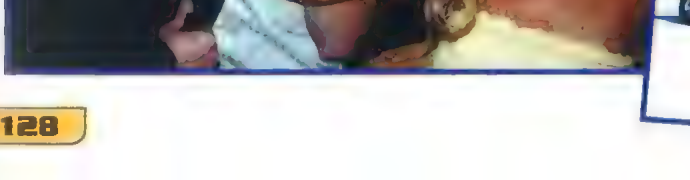
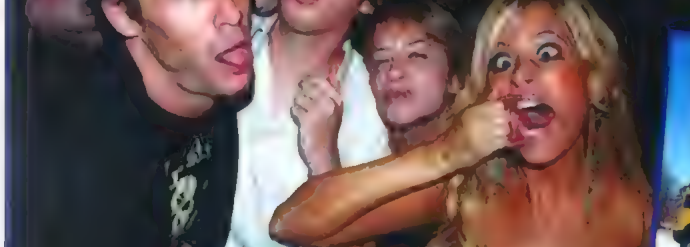
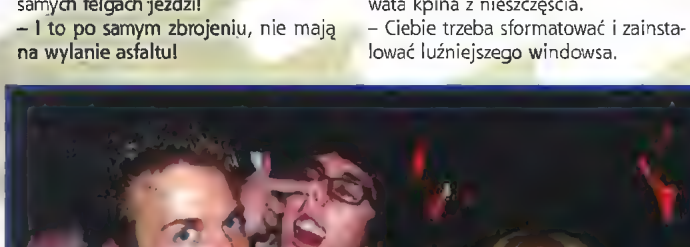
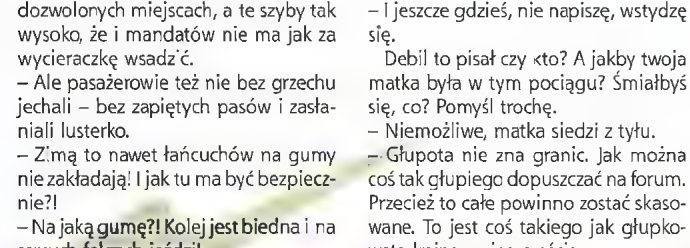
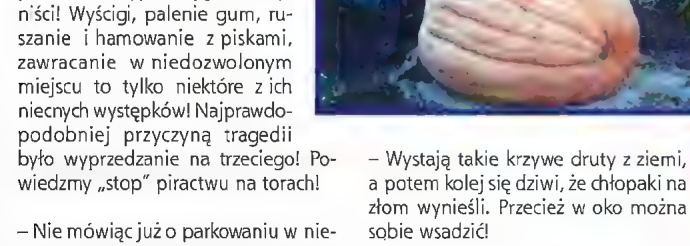
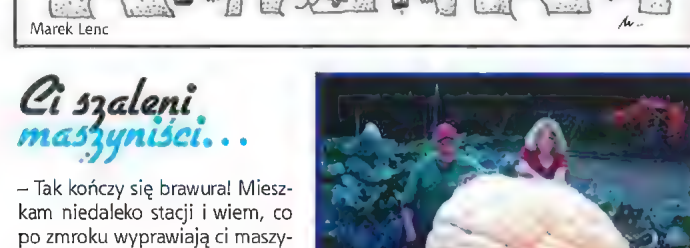
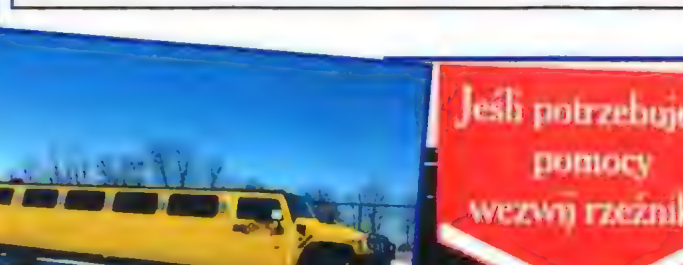
Pamiętam, że z Mami, siostrą, wesoło oddaliśmy kurtki do szatni. Droga do szatni przechodziła przez halę gimnastyczną, gdzie sobie i widać odskoczyć i materak. Przysła mi matka myśl, że sobie skorzę i zrobię salto, jak „pomyślałem”. Jak zrobiłem. Wystarczyło, że przez przypadek, wziąłem większy posbieg niż byłoby potrzebny. W powietrzu zorientowałem się, że powinienem już lądować, ale niestety rozpoczynaliśmy już drugą serię salto, którą powstrzymał kociołek gimnastyczny – od kłopotu się oddzielił i szarpał – wprost na siebie. Na dole zatrzymałem się także tam.

Albo co się stało, wstałem i poszedłem jeszcze do nauczycielki powiedzieć jej, że nie jestem przygotowany na lekcję. Nauczycielka błędnie powiedziała, żeby poszedł do pielęgniarki. Nie wiedząc o co biega, chodząc obolały, poszedłem do niej, a ona kazała mi leżeć i nie ruszać. Pielęgniarka wezwwała kółeczko z kawy, żeby posłała po moją mamę, bo miałem wypadek. Kalezanka zrobiła, jak jej kazano – posłała – powiedziała mojej mamie, że sobie siękłem. Hm, kark. Podobał jej pomysł, że skoro nie wyjechała, to może i tak się stało.

Do kłopotu więc mamę się do siebie przelała. Miałem potłamać nos, ostrągiem mózgu, stamperem zębny i zębem z wygnaniem w łokci.

Kiedy miałem około 10 lat, mama posłała mnie odwiedzić koleżankę. Tak więc ja i mój zapakowany w wózek brat szedłem braliśmy wytrwale na klatce przed blokiem, aż mama skończyła się dopieszczać w łazience. Tak i nuda zrobiła swoje, wybiegłem z wózkiem i zacząłem pędzić z nim po schodniku, schodząc ostro w zakręty i wyobrażając sobie przy tym, że biorę udział w wyścigu. Zabawa się skończyła, jak wykonałem „deba” unosząc przednie koła wózka do góry i dając megaprzyspieszenie. Mój mały brat szedł bezwładnie oddał się pod działanie grawitacji i wyśladował na betonowych płytach. Mama była wściekła, nikt z wycofała, no i do dzisiaj nie wiem, czy brat jest taki gruby sam przez siebie, czy też jednak wtedy mu ktoś w tym pomógł.

Kiedy miałem jakieś 15 lat, mieszkaliśmy w bloku budowy, na którą to przywieźli górę piachu. Poszliśmy na ten „plac zabaw” i urosł na pomysł, że poskakać w ten piach. Oczywiście apetyt rośnie w miarę jedzenia, więc skakaliśmy z coraz to większej wysokości. O dziwo, nic nikomu nie stało. W nocy lato okropnie, ale w nocy w niedzielę było słoneczko – nie czekając polecieliśmy na „plac zabaw”. Jeden z kolegów pognał na lii pięciu audyńki, zobaczyliśmy go na niewykorzystanym balkonie, pomachał nam i skoczył. Zaczęliśmy ulewającym deszczu, nie był już taki sypki, a skoki dzień wcześniej nie były takie. Skok skończył się otwartymi rękami, obu kończynami, dwoma rękami, rehabilitacją i długą szarpaną w bloku.



Ci szaleni maszyniści...

– Tak kończy się brawura! Mieszkam niedaleko stacji i wiem, co po zmroku wyprawiają ci maszyniści! Wyścigi, palenie gum, ruszanie i hamowanie z piskami, zawracanie w niedozwolonym miejscu to tylko niektóre z ich niecnych występów! Najprawdopodobniej przyczyną tragedii było wyprzedzanie na trzeciego! Powiedzmy „stop” piractwu na torach!

- Nie mówiąc już o parkowaniu w niedozwolonych miejscach, a te szyby tak wysoko, że i mandatów nie ma jak za wycieraczkę wsadzić.
- Ale pasażerowie też nie bez grzechu jechali – bez zapiętych pasów i zasłaniali lusterko.
- Zimą to nawet łańcuchów na gumy nie zakładają! I jak tu ma być bezpiecznie?!
- Na jaką gumę?! Kolej jest biedna i na samych felgach jeździ!
- I to po samym zbrojeniu, nie mają na wylanie asfaltu!

- Wystają takie krzywe druty z ziemi, a potem kolej się dziwi, że chłopaki na złom wynieśli. Przecież w oko można sobie wsadzić!
- I jeszcze gdzieś, nie napiszę, wstydę się.
- Debil to pisać czy kto? A jakby twoja matka była w tym pociągu? Śmiałyś się, co? Pomyśl trochę.
- Niemożliwe, matka siedzi z tyłu.
- Głupota nie zna granic. Jak można coś tak głupiego dopuszczać na forum. Przecież to całe powinno zostać skasowane. To jest coś takiego jak głupkowata kpina z nieszczęścia.
- Ciebie trzeba sformatować i zainstalować luźniejszego windowsa.



Jeśli potrzebujesz pomocy wezwij rzeźnika



Netowe porady

– A mi komputer buczył! Wydaje takie okropne dźwięki, jakby ktoś malucha odpalał. Wiecie, jak temu zaradzić?

– Zaróż sobie dodatkowy tłumik, najlepiej od malucha. Dolej też boryga do chłodnicy. Buczenie to efekt związany ze zbyt niskimi temperaturami panującymi aktualnie w naszym kraju.

Zmień też procesor na wersję 386 bez wentylatora.

– Spróbuj, zając nogę z gazu i włączyć ssanie, mnie pomogło.

– Może ktoś uwięził w twoim komputerze Crazy Froga???

Różne teksty dzieciaków

Czekam sobie dzisiaj na rynku na ławce przed fontanną i dobiega mnie dialog babuszek z wnusiem lat ok. 5:

– Michałku, zobacz, jak gołąbki lecą, widzisz? Tak dużo ich! O, popatrz tam! Widzisz? Podejdz, to babcia pokaże...

– Weź, babcia, nie przeżywaj...

Przed nami lot samolotem. Wszyscy namiętnie pytają Młodego, czy się nie boi. Przy dwudziestym pytaniu babci o strach przed lotem Młody mówi: „A czego tu się bać? Sama przyjemność. Stewardessy rozdają cukierki i każdy ma własny woreczek na wyrzucanie”.

Dagmarka (4 lata) została siostrą bliźniaków. Witając mamę wracającą ze szpitala, dziewczynka ze zdziwieniem przygląda się rodzeństwu i nagle pyta mamę:

– Jednego ci gratis dorzucili?

Mój synek Filip (3 lata) jakiś czas temu zachorował. Poszliśmy we trójkę (Filip, ja i żona) do lekarza. Siedzimy w przychodni i czekamy na swoją kolej, a Filip naprzeciwko nas siedzi na krześle, macha nogami i nagle: prrrrr!

– Mamol! Puściłem bąka!!! – oznajmia Filip.

Patrzę na żonę: czerwona jak burak, mi się śmiać chce. Pani z recepcji pyta z okienka:

– Filipku, a gdzie ten bąk poleciał?

– Z dupy!!! – odpowiada Filip.

Mała dziewczynka rozmawiała z nauczycielem o wielorybach. Nauczyciel twierdził, że jest fizyczną niemożliwością, by wieloryb mógł połknąć człowieka. Pomimo że jest taki wielki, jego gardło jest zbyt wąskie. Dziewczynka upierała się, że przecież Jonasz został połknięty przez wieloryba. Zirykowany nauczyciel powtórzył, że to fizycznie niemożliwe. Dziewczynka powiedziała:

– Gdy będę w niebie, zapytam o to Jonasza.

Nauczyciel spytał:

– A jeśli Jonasz poszedł do piekła?

Odpowiedziała:

– Wtedy pan go zapyta.

Przedszkolanka przechadzała się po sali, obserwując rysujące dzieci. Od czasu do czasu zaglądała, jak idzie praca. Podeszła do dziewczynki, która w skupieniu coś rysowała. Przedszkolanka spytała ją, co rysuje. Dziecko odpowiedziało:

– Rysuję Boga.

Zaskoczona nauczycielka po chwili odpowiedziała:

– Ale przecież nikt nie wie, jak Bóg wygląda.

Nie przerywając rysowania dziewczynka odpowiedziała:

– Za chwilę będę wiedziała.

Na lekcji religii nauczyciel omawia z pięcioletnimi i sześciolatkami 10 przykazań. Właśnie omówili przykazanie o szanowaniu rodziców i nauczyciel spytał:

– A czy jest jakieś przykazanie, które mówi o tym, jak traktować braci i siostry?

Mały chłopiec (najstarszy z rodzeństwa) odpowiedział bez namysłu:

– Nie zabijaj!

Siedmiolatka powiedziała rodzicom, że chłopak z jej klasy pocałował ją dziś.

– Jak to się mogło stać? – zdziwiła się matka.

– To nie było proste – przyznała młoda dama – ale trzy koleżanki pomogły mi go złapać i przytrzymać.

Aby lepiej objaśnić problem klasie, nauczyciel posłużył się przykładem:

– Gdybym stanął na głowie, krew, jak wiecie, spłynęłaby do niej i zrobiłbym się czerwony na twarzy.

– Tak – odpowiada klasa.

Więc dlaczego, gdy stoję w pozycji

normalnej, krew nie spływa z głowy do stóp?

Jeden z uczniów odpowiedział:

– Ponieważ pana stopy nie są puste.

Pewnego dnia mała dziewczynka przyglądała się, jak jej matka zmywa naczynia. Nagle zauważyła kontrastujące z brązowymi włosami matki siwe pasma. Spytała zatem:

– Mamol, dlaczego niektóre twoje włosy są siwe?

Matka odpowiedziała:

– Za każdym razem, gdy mnie zdenerwujesz lub doprowadzisz do płaczu, kilka moich włosów staje się siwych. Dziewczynka przemyślała chwilę tę rewelację i odrzekła:

– Musiałas nieźle wkurzyć babcię.

I coś ku przestrodze dla niedorabianych rodziców:

Pewna pani postawiła sobie za cel, że odpowie na wszystkie pytania swojego małego dziecka (jest taki wiek, że zadają ich dużo), nie dała jednak rady, chociaż się bardzo starała i przylała dzieciakowi. Jak brzmiało bodaj osiemdziesiąte piąte z kolei pytanie, po którym malec dostał w końcu kłapsa? „Mamusiu, a dlaczego mamusia gryzie poręcz fotela?”

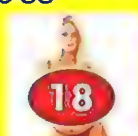
Autentyk

Mam psa labradora i właśnie – stojąc w kolejce do kasy – włożyłem do koszyka worek Puriny (dla niekumatych: psia karma). Kobieta za mną zapytała, czy mam psa... Bez zastanowienia odpowiedziałem, że nie – tylko ponownie rozpoczynam dietę Puriny. Chociaż nie powinienem, bo ostatnio po niej wyładowałem w szpitalu, choć wcześniej straciłem 20 kg. Powiedziałem jej, że należy mieć zawsze wyładowane kieszenie bryłkami Puriny i zjadać jedną lub dwie, gdy poczujesz głód. Nieco zszokowana kobieta zapytała, czy dlatego wyładowałem w szpitalu, bo zatrutem się pożywieniem dla psów. Odpowiedziałem, że nie – po prostu usiadłem na ulicy, by wylizać sobie jajka – i samochód mnie uderzył. Myślałem, że trzeba będzie pomóc facetowi za nią wyjść ze sklepu, bo aż zataczał się ze śmiechu...

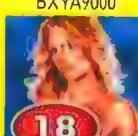


MINA.ZJJ pod numer **7155**
tęlo 1.22 M/SMS

圖



BYVA0000



0123456789

Martini

Kod: BXYJ1045

pod nr 72555 (2,44z)

M3 M4 M5 M6 S3 S5 S7 S8,
M2, M3, P11 M5, E6 E7 G2,
A7, H1, H2

Marlions
Kod: **BOXJ1045**
pod nr **72555** (2, 44zł)
M3 M4, M5, M6, S3 S5 S7 S8,
M2, M5, M4 M5, E6 E7 G2,
E7 M4 M2

Priglasen 3D
Kod: 8XYJ0910
pod nr 72555 (2,4x1)
MS, ES, ES, E7

Kod: BXYJ0910
pod nr 72555 (2,44zt)
N5, E3, E5, E7

18
SEX BLASTER
Sex Blaster
Mod: BXYJ0932
Mod nr 72555 (7 421)
M3, M4, M5, M6, S3, S7, S8 M2,
M4, M7, E3, E5, E7, A2 A7

Sex Blaster
 Mod: BXYJ0932
 Mod nr 72555 (7 44zl)
 B3, B4, h5, h6, S3, S7 S8 M2,
 M4, M7, E3, E5, E7, A2 A7

Modelo Deluxe
 Cod: 8XYJ1145
 Cod nr 72555 (2,44Hz)
 3, H4, H6, E6, H1, H2

Model: 8XYJ1145
Mod nr 72555 (2,44H)
3, N4, N6, E6, H1, H2

Shado Fighter Kod: BX7Y1013 pod nr 75555 (6,10st) M3, M4, M5, M6, G1, M7, M2	Bubble Crash Chimera3 Kod: BX7Y1100 pod nr 75555 (6,10st) M2, M4, M5, M6, S7, M7, M3 M4, M5, M6, S7: M4, M7, M2
610d M3, M4, M5, M6, S7, M7, M2	610d M3, M4, M5, M6, S7, M7, M2
Real fournment Kod: BX7Y0956 pod nr 75555 (6,10st) M3, M4, M5, M6, S3, S7, S9, M2, M3, M4, M5, M7, E5, E6, E7, E2, E7, M2	Night Club 99 Kod: BX7Y1110 pod nr 75555 (6,10st) M7, M4, M5, M6, S7, S9, M2, M3, M4, M5, M6, S5, S7, E6, E7, G1 G2, M7, M2, M3

M3, M4, M5, M6, M7, M2

610 d



Real fourment
 Kod: **BYXJ0956**
 pod nr **75555** (6,10d)
 M3, M4, M5, M6, S3, S4, S7, S9,
 M2, M5, M4 M5, M7, E5, E6,
 S7, S2, M7, M2

M2, M4, M5, M6, S7, M7, M5
 M2, M4, M6, E5, S7, M7, M2

610 d



Night Club 92
 Kod: **BYXJ1110**
 pod nr **75555** (6,10d)
 S7, M4, M5, M6, S7, S9, M2, M5,
 S2, M4, M5, E5, E6, E7, E1, E5
 S2, M7, M2, M2

Przed pobraniem gry upewnij się, że jest ona obsługiwana przez Twój telefon Nokia - N1 6230i, 8800, N2 6260i, 6021, 6050, N3 5810i, N4 3130, 3200, 5330, 5100, 5140, 6100, 6270, 6230, 6610, 8800, 7710, 7250, N5 6600, M6 3650, 7650, N 6050, N7 3650, N8 7650, HP N-Gage, Siemens - S3 1465, S4 355, S65, S45, S5, S55, S65, M65, C60, M640, S6 C55, M65, M750, S7 C65, S8 C165, S9 S41, Motorola - M2 7720, M3 7300, V500, V550A 7600, M4 C650, M5 V5, M6 1590, M7 7720, 1772, Samsung - E3 K500i, E5 K500i, E6 1610, E350, E7 K600, E8 P800, P900, Sanyo - G1 1465, 262, M117, G3, M35, N1 555, Samsung - AT C160, AT C100, AT V500, AT T480, AS T450, AT F700, AB T800, E920, Sharp - N1 G410, N2 G320, G350, LG - L1 C3310, L2 B2090.

Jak pobrać gry/grać na telefon? Wysłaj SMS-em kod elementu pod wskazany numer. W kodach jest cyfra. Aby pobrać grę XXXL wysłaj SMS-a treści BXYJ1168 pod numer 72555.

Kodcyfrę SMS-a pod numer 72555 - 2 i nleńa 2,4,4 i VAT 73555 - 9 i nleńa 10,4 i VAT 79555 - 9 i nleńa 10,98 i VAT 74555. Aby pobrać grę, dołączyć podane telefon musi mieć przewidziona skonfigurowane połączenie WAP i włączona opcję odbioru wiadomości tekstowych. Kłopot SMS-a może dotyczyć kwestii połączenia WAP. W przypadku problemów z pobieraniem na telefonach, na stronie: www.papka.pl/G14 dla każdego modelu telefonu jest lista adresów i adresów e-mail, na które należy wysłać wiadomości.

SPIS RZECZY

- > **Przetrwaj szkołę!**
Czas wracać do „budy”. By ośłodzić wam ten wstrząs, zebraliśmy kilka sprzętów, które w bojowych warunkach szkolnych korytarzy mogą sę przydać. Patrz: s. 132.
- > **Newsy, ciekawostki, ploty**
Czyli co słychać w świecie hardware'u. Szukaj tych informacji na s. 136.
- > **Testy sprzętu**
Kamerki, ładowarki, wentylatorki – dla każdego coś ciekawego! Torturowanie sprzętu zaczynamy na s. 138.
- > **Pamięć w kieszeni**
Czyli tekst o tym, jak zmieścić w spodniach gigabajty danych. Może dowiesz się czegoś nowego? Sprawdź na s. 144.
- > **Jarmark moddingu**
Relacja z V zjazdu fanów podkręcania i przerabiania komputerów. Jest na co popatrzeć – zapraszamy na s. 146.
- > **25-lecie peceta**
Błaszak świętuje jubileusz. Jak to było „drzewiej”, przypominamy na s. 148.
- > **Trendy: AMD kupuje ATI**
Co wynika z największej fuzji w historii komputeryzacji, piszemy na s. 150.
- > **A, migal**
Niestety sama Amiga już raczej nie miga. Pisanie na nią gry można jednak odpalić niemal na każdym pececie. Jak? Patrz: s. 152.
- > **Mądry On'ik po szkodzie**
Skrzywdzili naszego człowieka – mogą skrzywdzić i ciebie. Co robić, gdy trafisz na Allegro na oszusta? Czytaj na s. 154.
- > **Magazyn**
Smuggler czyta o żołnierzach w Iraku, Ghost ogląda niegrzeczne kreskówki. Wrażeniami dzieli się na s. 156.

Przetrwaj szkołę!

Koniec wakacji zawsze jest bardzo bolesnym przeżyciem. Traumą powrotu do szkoły można sobie jednak złagodzić – ot, choćby odpowiednio wyposażając plecak.



Nie twierdzą, że którykolwiek z przedstawionych w tym tekście przedmiotów jest absolutnie niezbędny w szkolnych murach. Na pewno jednak może nieco pomóc – tak w nauce, jak

i w miłym spędzaniu czasu. Niektóre gadżety zdobyłem na aukcjach internetowych, po inne zgłosiłem się do polskich dystrybutorów. Kierowałem się tylko dwoma wyznacznikami: **żeby kupić coś**

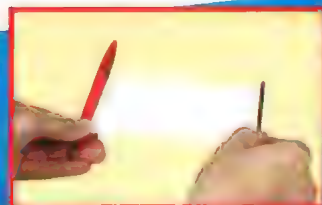
przydatnego lub bajeranckiego. W tym drugim przypadku oczywiście nie bez znaczenia jest fakt, że w kosztach takich „naukowych” zakupów na pewno chętnie będą partycypować rodzice.

DŁUGOPISY

Zaczniemy od czegoś małego, taniego i prostego. Każdy uczeń musi mieć długopis – co do tego nie ma najmniejszej wątpliwości. Jednak wcale nie musi to być sprzęt podobny do tego,

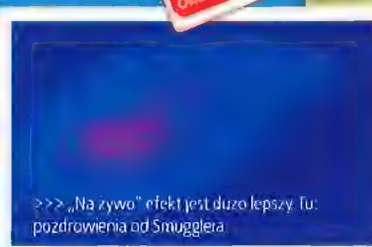
czym pisał nasz rodzice. Dziś można bez problemu kupić długopisy z radłem (na aukcjach już za kilka złotych), a także inne dziwy – z których trzy postanowiłem przetestować osobiście.

Choć w żadnym razie nie popieramy ściągania, nie ma co kryć: niektórzy bez tego typu „zabezpieczenia” boją się iść na jakąkolwiek klasówkę. Dla nich też powstały **długopisy z ukrytym rulonem papieru**. Z pozoru wyglądają one normalnie – mają tylko z boku podłużną blaszkę. Jeśli za nią pociągniesz – rozwinię się kartka, na której możesz napisać, co tylko chcesz. Koszt takiego długopisu to zaledwie 2 złote. W dodatku nie tylko można w nim wymieniać wkłady, ale również karteczki – choć to ostatnie już wiąże się z większymi zabiegami. Polecałbym więc pisać po wysuwanym papierze tylko ołówkiem (który można łatwo zetrzeć) albo...



>>> Kierunek: moda na długopisy z ukrytym rulonem papieru.

albo specjalnym długopisem, który można ścierać zwykłą gumką. Ten jest ciut droższy (choć niewiele – o ok. złotówkę) i muszę przyznać, że sprawuje się całkiem nieźle. Wygląda jak zwyczajny czarny przyrząd do pisania, choć wprawne oko jest w stanie zauważyć różnicę między tekstem napisanym nim a zwykłym długopisem. Niemniej w swojej roli sprawuje się dość dobrze. Nie radzę go jednak używać do celów niezgodnych z prawem, co sugerują niektórzy sprzedawcy. Na pewno nie należy tym długopisem uzupełniać biletów parkingowych, niech też ktoś nie pomyśli, że będzie mógł zmienić jakiś fragment klasówki po tym, jak zostanie ona oddana i sprawdzona – choć gumka zmywa nieźle, to wciąż delikatne ślady na kartce zostają.



>>> „Na żywo” efekt jest dużo lepszy. Tu: pozdrowienia od Smugglera.

O śladach jednak nie może być mowy w ostatnim testowanym długopisie – sprzęcie dla prawdziwych zawodowców. W zamówionej przesyłce dostałem dwa mazaki (przysługujące na myśl to, co można było kupować w polskich „papierniczych” kilkanaście lat temu) i estetycznie wyglądający długopis, którego dodatkową cechą jest to, że **emituje światło UV**. Cała zabawa polega właśnie na tym, że mazaki z pozoru nie piszą – a raczej pozostawiają niewidoczny gołym okiem tusz. Ten widzialny staje się dopiero po podświetleniu go ultrafioletem – i to naprawdę działa! Poza najbardziej typowym zastosowaniem – ściągami – służyć też może do całego mnóstwa innych zastosowań. Można znakować dowolne przedmioty, ukrywać treści w różnych nietypowych miejscach...

Albo biegać po redakcji z mazakiem i rysować wszędzie symbole faliczne, jak to czynił z błyskiem w oku gem.

KONKURS
DO WYGRANIA
Zestaw opisywanych obok długopisów!
Jaki jest wzór na obwód koła?
A. $2\pi r$
B. $2ab$
Odpowiedź wysyłaj SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.SZD.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)

TRANSLATORY

Jak wielkim szacunkiem nie darzyłbym papierowych, grubych, dostojnych wręcz słowników, nie polecam nosić ich wszędzie ze sobą. Dużo poręczniejsze są oczywiście wersje kieszonkowe, jednak zasób słownictwa, który się w nich znajduje, zadowolić może jedynie

osobę w ogóle niezającą języka. Tu oczywiście z pomocą przychodzą tłumacze elektroniczne – mieszczą się w kieszeni, a czasem potrafią znacznie więcej niż tylko przetłumaczyć nieznaną słowo.

ECTACO PARTNER EGP430T

Najprostsze i najtańsze (co nie oznacza: tanie) urządzenie dystrybuowane przez Ectaco. Czarno-biały wyświetlacz mieszczący niewiele linii tekstu, słownik w trzech językach (angielski, polski, niemiecki), dodatkowo idomy, szybka możliwość sprawdzenia trzech form czasowników nieregularnych, budzik, organizator, przelicznik wał itp. Co charakterystyczne dla wszystkich słowników elektronicznych, uruchamia się w ułamku sekundy. Dlatego czas potrzebny na znalezienie słowa jest zdecydowanie krótszy niż w przypadku korzystania ze standardowego słownika. EGP430T potrafi również czytać na głos tłumaczone słowa, choć jego dykcja pozostawia bardzo wiele do życzenia – jest to po prostu syntezator mowy. Przyjemnym dodatkiem jest również gra – popularna szubienica, która nie tylko bawi, ale i pozwala poznawać nowe słówka. Polecam, choć oczywiście nie jest to urządzenie dla wszystkich, z racji na dość wysoką cenę.



ECTACO PARTNER EP800

Najnowszy i teoretycznie najlepszy z Partnerów. Dlaczego teoretycznie? Gdyż pomimo dotykowego, podświetlanego, kolorowego wyświetlacza i dość estetycznego wykonania brak w nim kilku przyjemnych bajerów, które zdecydowanie uprzyjemniają naukę języka. Nie ma tu żadnych przydatnych aplikacji (np. pozwalających pisać czy rysować), gry są zupełnie nieciekawe itp. Zamiast tego mamy solidny program do nauki języka, slot na kartę MMC, odtwarzacz MP3... i niewiele więcej. Brak tu nawet możliwości zrobienia notatek. O ile nie mam większych zastrzeżeń co do zawartości merytorycznej (co nie oznacza, że polecałbym ten translator zamiast kursu w dobrej szkole językowej – cena byłaby podobna), to szkoda mi niewykorzystanego potencjału. Za te pieniądze można by przecież kupić całkiem niezłego laptopa! www.ectaco.pl



ECTACO PARTNER X8

Translator z zupełnie innej półki – tak pod względem ceny, jak i możliwości. To już mały komputer – potrafi wszystko to, co jego młodszy kolega (no, poza czytaniem po niemiecku) plus sporo więcej. Już samo pudełko jest okazałe, w dodatku w środku znaleźć można, poza urządzeniem, książkę do nauki gramatyki i fonetyki. **Sam sprzęt to przede wszystkim słownik, ale również organizator z dyktafonem.** Wbudowany głośnik pozwala też na sprawdzanie poprawności wymowy (co działa przyzwoicie, choć czasem program nie chce zaliczyć wypowiedzi, pomimo iż wydaje się ona klarowna). Gdyby się uprzeć, X8 może do pewnego

stopnia zastąpić nauczyciela – wyposażony jest w lekcje, pozwala też sprawdzać swoje postępy za pomocą szeregu testów. Zabawę z całącią uprzyjemnia ekran dotykowy (niestety, czarno-biały i bez podświetlenia) i cztery gry: tetris, szubienica, master mind i kółko i krzyżyk (pod innymi nazwami, choć reguły są takie jak w wymienionych klasykach).



APOLLO TRAVELLER 4200

Co powinna więc zrobić osoba z mniej zasobnym portfelem? Tutaj z pomocą przychodzi produkt Apollo – o wyrażnie mniejszych możliwościach, ale i adekwatnej cenie. Co prawda 200 tys. słów w słowniku nie prezentuje się szczególnie efektownie przy milionie u konkurencji, ale te podstawowe się tu znalazły. Brak tu niestety gier pomagających zapamiętywać, możliwości usłyszenia wymowy, a także programu do nauki. Traveller oferuje za to tłumaczenia na

cztery języki (polski, angielski, niemiecki i francuski), kalkulator, gotowe frazy i szczerzący słownik angielsko-angielski. Jak na swoją cenę, prezentuje się w sumie niezle.



Prawie wszystkie testowane słowniki mogły pochwalić się dużym zasobem słów, ale już gorzej wygląda sprawa z liczbą tzw. phrasal verbs (np. „take on”, „put out” itp.), które występują raczej w postaci szczerząkowej – a szkoda, bo stanowią niezwykle istotny element języka. Dodatkowo w X8 i w EP800 jest też możliwość

tłumaczenia całych fraz, nie tylko pojedynczych słów. Opcję tę należy jednak traktować tylko jako zabawną ciekawostkę – coś w sam raz do pośmiania się, ale na pewno nie korzystania. No, chyba że kogoś satysfakcjonuje tłumaczenie: „take off your clothes” na „zdejmując (usuwać) wasze tkaniny”.

NOTATNIK GENIUS G-NOTE 7000

Jak efektywnych długopisów byś nie miał, na nic się one zdadzą bez notetu lub zeszytu. Oczywiście można tu kupić zwykłego 64-kartkowca, ale dla lubiących elektroniczne gadżety również co nieco się znajdzie. Jedną z ciekawszych opcji jest Genius G-Note 7000, łączący zalety standardowego zeszytu i elektronicznego notatnika. Po prostu piszesz na zwykłych kartkach (choć już musisz używać specjalnego, dołączonego w zestawie długopisu), korzystając z G-Note'a jako podstawki.



Automatycznie ruchy pisaka przenoszone są do pamięci urządzenia, z którego później bez problemu można skopiować notatki do komputera. Jakiś rok temu już recenzowaliśmy podobne urządzenie, jednak nie sprawdzało się ono zbyt dobrze. G-Note 7000 to już jednak zupełnie inna klasa.

Notatnik pozwala zapisać, dzięki wbudowanym 32 MB pamięci, 100 kartek A4. Dodatkowo wyposażony jest w czytnik kart SD, dzięki któremu można znacznie zwiększyć tę liczbę. Szczególnie przypadła mi do gustu dodatkowa opcja G-Note'a, mianowicie działa on również jako tablet (czyli mażąc długopisem po kartce, poruszasz jednocześnie kursorem na ekranie) – niezbędne urządzenie dla każdego, kto lubi pracować w programach graficznych. Sprawdza się w tym zastosowaniu całkiem przyzwoicie: jest precyzyjny i dokładny, choć oczywiście profesjonalnego tabletu nie jest w stanie zastąpić. Choćby dlatego, że nacisk działa raczej „zerojedynkowo” – albo jest 100%, albo nie ma go wcale. Jednak na to mogą narzekać tylko profesjonalści, dla zwykłego użytkownika produkt Geniusa będzie jak znalazł. Jedynym problemem może być tylko cena: 500 złotych to całkiem sporo, choć – powtarzam – to naprawdę udany sprzęt.

KONKURS SMS

Do wygrania 2 plecaki JanSport pod iPod'a

Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Czy w plecaku można przynosić inne niż iPod odtwarzacze MP3?

- a) Tak
- b) Nie

Odpowiedź wpisz według schematu:

CAJRX, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A lub B) i wyslij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 3 października 2006 r. Fundatorem nagród jest JanSport.



CITIZEN SR-260

Najprostszym sposobem na sprawdzenie kalkulatora jest wykonanie prostego równania: $2+2*2$. Jeśli urządzenie pokaze 8, to znaczy, że jest zabawką nadającą się tylko do najprostszych obliczeń. Jeśli jednak wynik to 6, wtedy widać, że mamy do czynienia z czymś lepszym (zachowującym kolejność działań). Tego typu prymitywne zabiegi nijak nie przystają do powagi tak potężnej maszyny liczącej, jaką jest SR-260. Z pozorów to tylko kalkulator, ale nie daj się zwieść – nawet jeśli studiujesz matematykę, na pewno by ci się na kolokwium przydał – o ile wykładowca pozwoliłby go wnieść na salę. Do użytku szkolnego okaże się zaś idealny – jest tu wszystko to, co znajdziesz w równaniach na matmie: pierwiastki, logarytmy, działania na ułamkach, permutacje, kombinacje, a nawet konwersja zapisu sześćdziesiątego na dziesiąty (i vice versa) oraz wiele, wiele innych możliwości.



KONKURS SMS

Do wygrania Kalkulatory Apollo FX Gamma II i Citizen SR-260

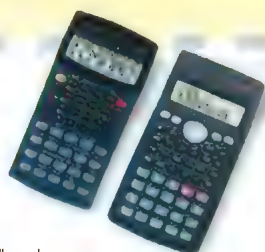
Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

- $2+2*2=$
- a) 6
 - b) 8
 - c) 222

Odpowiedź wpisz według schematu: CAALX, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyslij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 3 października 2006 r.

Fundatorem nagród jest APOLLO



KONKURS

DO WYGRANIA

Lewitujący globus

Stolicą Czech jest:

- A. Bratysława
B. Praga
C. Brno

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer
7164 według schematu CA.SZG.X, gdzie
X to prawidłowa odpowiedź (A, B lub C)
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)

60 zł
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)



Na rzeczach szczególnie użytecznych jednak zabawa się nie kończy.

Specjalnie przewertowałem przy okazji aukcje internetowe w poszukiwaniu przedmiotów, które poza tym, że bawią, również mają jakiś związek z nauką.

LEWITUJĄCY GLOBUS

Na pierwszy ogień poszedł przedmiot, który mnie szczególnie ciekawił od dłuższego czasu – globus, który jest zawieszony między dwoma magnesami. W teorii powinien lewitować, stanowiąc bardzo ładny gadżet na biurko, jednocześnie dość użyteczny w nauce. Gdy przesyłka dotarła do redakcji, zdziwiłem się jej niewielką wagą – ale niezrażony tym przyłączyłem podstawę do prądu i zgodnie z instrukcją powoli zbliżałem kulę do górnego magnesu. Gdy poczułem lekkie szarpnięcie – voila, zaczął powoli obracać się wokół własnej osi w powietrzu, niczym prawdziwa kula ziemiska! Niestety po kilku sekundach urządzenie się zepsuło – choć starała się go zawiesić cała redakcja, udało się to tylko dwukrotnie, a i to na nie więcej niż dziesięć sekund. Globus wzbudził u nas naprawdę spory entuzjazm, nawet jak nie działał. Z ciężkim sercem więc spakowałem go i wysłałem do sprzedawcy, który po kilku dniach odesłał mi działający egzemplarz. Możecie się tylko domyślać, jakie wrażenie wywiera on na osobach, które widzą go po raz pierwszy. I choć jako pomoc naukowa jest przydatny w dość ograniczonym stopniu (ze względu na swą wielkość nie jest zbyt dokładny, choć pozwala sprawdzić, czym się różni Australia od Afryki i jaka jest stolica Boliwii), jako bajer: rewelacja

KULA PLAZMOWA

To gadżet, który na pewno wzbudzi zainteresowanie każdego kumpela koleżanki i jeśli nie widzialisz czegoś takiego wcześniej, gwarantuję, że będziesz zaskoczony i to naprawdę dzieje się i wygląda jeszcze lepiej niż na zdjęciach. Przez cały czas w lampie poruszają się „plazmy”, jednak gdy dotkniesz jednej ze ścianek, skupiają się one wokół palca. Oczywiście po kilkuminutowej zabawie w końcu się rozprószy, wcześniej jednak – gwarantuję – z zaopekowaniem będziesz smykał lampę ze wszystkich stron różnymi częściami ciała. Na biurku wygląda rewelacyjnie (zwłaszcza przy zgaszonym świetle), w dodatku w jednym z trybów może służyć tylko wtedy, gdy niedaleko ma źródło głosego zżwierci – taka megafonia w tym muzyka lampka na pewno stanie się bardzo użyteczna w wielu sytuacjach.

No dobrze, a jeżeli to wcale edukacyjny? Czysto szkieletem zastanawiam się. Myślę, że jest całkiem sporo. Każde zaproponowanie nauki zyskało fizyka, by zamiast kolejnej lekcji, w której wszyscy kłóć się czas potrzebny na zsuniecie się prostokąta po podłożu 45 stopni w próżni z pominięciem tarcia, zrobić coś ciekawego. W tym przypadku: przygotować kilka słów o Nikoju Tesli i porzucić elektrodę jego badań czymś, co można nie tylko zobaczyć, ale i dotknąć.

KONKURS

DO WYGRANIA

Kula plazmowa

Która planeta jest bliżej Ziemi?

- A. Saturn
B. Mars

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer
7164 według schematu CA.SZK.X, gdzie
X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)

KONKURS SMS

Do wygrania

Lampka na biurko Apollo 2011

Aby ją wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Kto napisał „Pana Tadeusza”?

- a) Pan Sienkiewicz
b) Pan Mickiewicz
c) Pan Twardowski

Odpowiedź wpisz według schematu:

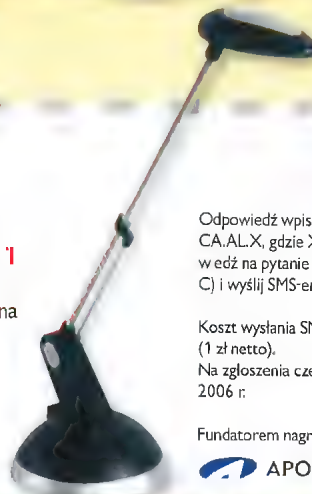
CA.AL.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer 7164

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).

Na zgłoszenia czekamy do 3 października 2006 r.

Fundatorem nagród jest

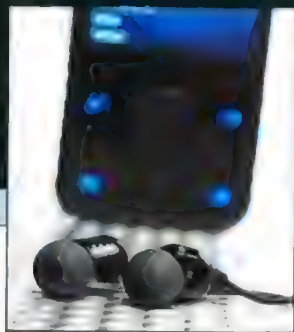
APOLLO



A tak już zupełnie na koniec... Trzeba gdzieś wsadzić te wszystkie rzeczy, by je przetransportować do szkoły. Tu również warto połączyć przyjemne z pożytecznym – choćby korzystając ze specjalnego „plecaka pod iPod” (choć nadaje się tak samo dobrze do przenoszenia wszystkich innych odtwarzaczy MP3), który poza możliwością przenoszenia ekwipunku pozwoli też w wygodny sposób słuchać po drodze muzyki. Aby do szkoły chodziło się choć odrobinę milej...



1. What is the main purpose of the document?
 2. What are the key findings of the study?
 3. What are the implications of the findings?
 4. What are the limitations of the study?
 5. What are the conclusions of the study?



Aurvana

Firma Creative wprowadziła na rynek słuchawki douszne ZEN Aurvana. Słuchawki wyposażone są w technologię izolacji akustycznej AuraSeal, blokującą do 90% dźwięków otoczenia, i ważą zaledwie 13 g. Posiadają przetworniki typu Balanced Armature, które stosowane są w zaawansowanych i drogich aparatach słuchowych. Dbłość o jakość dźwięku dodatkowo podkreśla przewód z miedzi beztlenuowej oraz połączony wtyk. Stosunek sygnału do szumu wynosi 115 dB. W komplecie znajduje się zestaw akcesoriów, w tym silikonowe elementy douszne o różnych rozmiarach (3 pary, 2 zestawy), adapter umożliwiający używanie słuchawek w samolocie, przyrząd do czyszczenia oraz ochronne etui. Słuchawki Creative ZEN Aurvana mają kosztować 499 złotych.

www.pl.europe.creative.com



2 GB iRivera

Firma MIP poinformowała, że wprowadza do sprzedaży odtwarzacz iRiver T10 z radiem. Ponadto pojawi się wersja z 2-gigabajtową pamięcią flash. Znaną są już ceny sugerowane obu odtwarzaczy. Edycja 1-gigabajtowa kosztować będzie 599 zł, a całkowicie nowa, czarna wersja o dwukrotnie większej pojemności trafi do sklepów w cenie 799 zł – oba playery z pełnym kompletem akcesoriów w postaci słuchawek dousznych firmy Cresyn, kabla USB oraz smyczy.

www.iver.pl



w matryce TN active matrix TFT, o czasie reakcji 8 ms, kontraście 600:1 i jasności 280 cd/m². Zabezpieczenia OSD i Power Lock uchronią przed niekontrolowanymi zmianami ustawień obrazu. Panele te zostały zaprojektowane z myślą o użytkownikach domowych i małych biurach, gdzie podstawowym kryterium wyboru jest bardzo dobra jakość za przystępną cenę. VA703b jest modelem jednokolorowym – ciemnoniebieskim. VA703m to srebrno-czarny LCD-ek, który dodatkowo posiada wbudowane stereofoniczne głośniki. Klient końcowy zapłaci za VA703m maksymalnie 769 zł, a za VA703b – 749 zł.



Kolejne Ferrari

Firma Acer poinformowała o wprowadzeniu technologii przyspieszającej łączność bezprzewodową: InviLink Nplify. Współpracuje ona z różnorodnymi zaawansowanymi standardami łączności radiowej, zapewnia szybkie połączenia, a ponadto pozwala na używanie wchodzących obecnie na rynek aplikacji do przesyłania głosu, ruchomego obrazu oraz danych. Notebook Ferrari 1000, stworzony dzięki Inspiracji Formułą 1, został wybrany pierwszym komputerem przenośnym firmy Acer, który będzie wyposażony w tę najnowszą technologię bezprzewodową. Wyjątkowy wygląd notebooka jest bezpośrednio związany z motywami Ferrari: metalowy touchpad, luminescencyjne kontrolki i przyciski aplikacji kojarzą się z deską rozdzielczą samochodu wyścigowego. Pokrywa z włókna węglowego zapewnia wyjątkową sztywność, lekkość i niezawodność, a niepowtarzalna kolorystyka przypomina wyścigową flagę z szachownicą. Wnętrze notebooka Ferrari 1000 jest pokryte czarną, matową powłoką „soft touch”, która jest miękka w dotyku i zapewnia ergonomiczny komfort. Dopelnieniem wyposażenia notebooka są mysz Ferrari Bluetooth, telefon VIP Bluetooth oraz zewnętrzna, dwuwarstwowa nagrywarka DVD SuperMulti. Notebook Ferrari 1000 będzie dostępny w sprzedaży w cenie 9199 zł netto.

Konkurs sms

W wakacyjnej promocji foto w sieci sklepów Komputronik każda osoba posiadająca bilet Multikina lub PKP Przewozy Regionalne z okresu promocji (10 sierpnia – 30 września 2006) może zakupić jeden z wybranych aparatów HP (M425, M525 lub M527), a gratis otrzyma ładowarkę EVER E50 z akumulatorkami 2100 mAh i kartę pamięci Kingston Technology SD512MB.

W dodatkowym konkursie – najlepsze zdjęcie zachodu słońca przesłane na adres konkurs@komputronik.pl do dnia 15 października 2006r. zostanie nagrodzone odtwarzaczem MP3 Mpio. (warunkiem udziału w konkursie jest zakup promocyjnego aparatu HP).



A u nas wystarczy wysłać SMS-a i wygrać jeden z dwóch takich zestawów (z aparatem HP M425)

Pytanie konkursowe:

Do kiedy trwa letnia promocja wybranych aparatów HP w sklepach Komputronik?

- a) do dzisiaj
- b) do 30 września
- c) do 8 grudnia

Odpowiedź wpisz według schematu:

CA.HP.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C).
Wyslij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 3 października 2006r.

W promocji uczestniczy:



Kamera na DVD

Firma Canon rozwija linię kamer DVD, wprowadzając na rynek modele DC21 i DC22. Obie zapisują nagrania na dyskach DVD (R/RW/R Dual Layer) i posiadają 2,2 megapikselową matrycę CCD. Są one przewidziane do rzeczywistego zapisywania szerokokątnego 16:9, ale jednym naciśnięciem przycisku można je przełączyć w tradycyjny tryb 4:3. Kamery DC21 i DC22 są dostosowane do operowania nimi jedną ręką. Posiadają obiektyw z powiększeniem optycznym 10x i stabilizację obrazu. Dużą szybkość procesora Canon DIGIC DV1 pozwoliła zrealizować równocześnie nagrywanie i fotografowanie. Model DC22 posiada analogowe gniazdko wejściowe. Można je wykorzystać do konwersji starszych nagrań analogowych na zapis cyfrowy.



www.canon.pl/komputronik



COOLER MASTER MYSTIQUE RC-632 I GIGABYTE 3D AURORA

>>> Siatkowe pokrycie przedniego panelu zapewnia dobre chłodzenie.



OPAKUJ PODZESPOŁY

Rzeczywisty wymiar



Konkret:

Gigabyte 3D Aurora
Dostępne kolory: srebrny i czarny
Wymiary: 205 x 522 x 510 mm
Waga: 7,1 kg
Materiał: aluminium
Typ: ATX, m-ATX
Zatoki 5.25": 5 (z zaślepkami)
Zatoki 3.5": 2 (z zaślepkami)
I 5 (schowane)
Wentylacja: 3 wentylatory 120 x 120 x 25 mm (1 z przodu i 2 na tyle obudowy)
Panel: 2 x USB 2.0, 1 x mikrofonowe, 1 x słuchawkowe, 1 x IEEE1394
Dodatkowe: podświetlane logo, wewnętrzny schowek na drobiazgi

>>> Na poczej ścianie znajdują się złącza USB, IEEE 1394 oraz wejścia na suchawki i mikrofon. :)



Cooler Master Mystique RC-632 i Gigabyte 3D Aurora

Cooler Master Mystique RC-632 Cena: 499 zł | Dystrybutor: Cooler Master | www.coolermaster.com.pl
Gigabyte 3D Aurora Cena: 439 zł | Dystrybutor: Gigabyte | www.gigabyte.pl

OBUDOWY komputerowe to sprzet, który niezbyt często gości na łamach CD-Act'ion, lecz jeśli coś z tego asortymentu się pojawia, to są to już rzeczy, którymi naprawdę warto się zainteresować.

Cooler Master Mystique RC-632 to obudowa w całości wykonana z aluminium pomalowanego matowym, chropowatym lakierem. Wszelkie zebrowania i kształtki wewnątrz także wykonano z tego metalu, dzięki czemu całość jest nadspodziewanie lekka. Przedni panel oraz zaślepki wykonano z perforowanej blachy, dzięki czemu wentylacja wewnątrz jest wprost świetna. Dwunastocentymetrowy wiatraczek umieszczony w dolnej części z przodu wymusza obieg powietrza wokół dysków twardej, które montuje się za pomocą specjalnych szyn prostopadle do większej ścianki komputera – pozwalają one na dużo łatwiejszy dostęp do napędów.

Inne urządzenia montowane w zatokach 3,5" oraz 5,25" mocowane są specjalnymi zatrzaskami, zupełnie bez śrubek – za-

pobiega to ich gubieniu i problemom z dostępem. Dojścia do przedniej części, w tym napędów, „bronią” rozsuwane na boki wrota zawierające podświetlane logo. Na tylnej ścianie także znajduje się 12-centymetrowy wentylator, wyciągający powietrze z okolic procesora i karty graficznej. Na górnej ścianie prócz włącznika i resetu znajdują się złącza IEEE 1394 oraz dwa USB i wyjście słuchawek, a także wejście mikrofonowe.

Całość sprzedawana jest bez zasilacza, co w dzisiejszych czasach jest najrozsądniejszym wyborem, gdyż ten komponent dobierany jest do tego, co ma być zamontowane wewnątrz obudowy. Ciekawostką jest umieszczenie zabezpieczonych gumowych zaślepek na wyprowadzanie przewodów chłodzenia płynem.

Gigabyte 3D Aurora to obudowa przeznaczona dla entuzjastów dużego przepływu powietrza wewnątrz obudowy. Przedni dolny wentylator zapewnia

Rzeczywisty wymiar



Konkret:

Cooler Master Mystique RC-632
Dostępne kolory: srebrny i czarny
Wymiary: 480 x 205 x 445 mm
Waga: 6,3 kg
Materiał: aluminium
Typ: ATX, m-ATX
Zatoki 5.25": 4 (z zaślepkami)
Zatoki 3.5": 2 (z zaślepkami)
I 4 (schowane)
Wentylacja: 2 wentylatory 120 x 120 x 25 mm (1 z przodu i 1 na tyle obudowy)
Panel: 2 x USB 2.0, 1 x mikrofonowe, 1 x słuchawkowe, 1 x IEEE1394
Dodatkowe: rozsuwane na boki „wrota” z podświetlonym logo

cichy, lecz wydajny nawiew do wnętrza puszk, którą – podobnie jak w poprzedniej konstrukcji – wykonano z aluminium. Ciekawostką jest zastosowanie wymiennego filtra przeciwkurzowego. Na tylnej ścianie umieszczono aż dwa wentylatory o średnicy 12 centymetrów każdy – to wywoła wicher i zapewni dobrą wentylację w niemal każdych warunkach. Ażurowa wstawka w zamykanych na klucz drzwiczkach zapewnia przewiew ponad kartami rozszerzeń, a także nad procesorem. Tutaj także zastosowano specjalne otwory z gumowymi wstawkami, pozwalające w prosty sposób wyprowadzić przewody z płynem chłodzącym – są one troszkę większe niż w przypadku Cooler Mastera.

Prócz zatrzasków dla napędów oraz kart rozszerzeń we wnętrzu umieszczono także zamykany pojemnik na złączki, prowadnice oraz wszelkie inne potrzebne gadzety. Tamże znajdziemy zestaw złączy identyczny jak w poprzedniej konstrukcji. Zastosowano w tej obudowie także podświetlane logo, które można podmienić na własne, a różnicą są większe gabaryty oraz zamykana na klucz klapka przednia.

Obydwie obudowy godne są polecenia i to nie wyłącznie ze względu na świetne wrażenia wizualne. Myślę, że docenią je nie tylko esteci, ale także osoby wymagające jakości, dobrych parametrów użytkowych i ergonomii użytkowania. ■ Mike-L

Cooler Master Mystique RC-632

8	POWER	+	świetna jakość wykonania • niska waga • niebanalny wygląd • prostota montażu podzespołów • ażurowa konstrukcja dla lepszej wentylacji
5	ODDATKI		
6	ECO	-	perforowana siatka w okolicach wentylatora bardzo szybko się kurczy • cena

Gigabyte 3D Aurora

8	POWER	+	świetna jakość wykonania • solidny wygląd • rozsuwane stółki • wewnętrzny schowek na drobiazgi • prosty i szybki montaż • 3 wentylatory
7	ODDATKI		
6	ECO	-	cena • trudno dostępny fi tr do kurzu

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu



Creative Live!

Cam Voice

NOWA KAMERA Creative dobitnie pokazuje, jak bardzo rozwija się sprzęt komputerowy. Jeszcze kilka lat temu ciężko było cokolwiek zobaczyć w filmikach nagranych takimi urządzeniami. Cóż, rozdzielczość 320 x 200 nie była zbyt dobra, a i liczba klatek na sekundę nie powalała.

Nowa kamera firmy Creative robi filmiki w rozdzielczości do 1280x960 oraz zdjęcia w nawet 2560 x 1920. Choć tak naprawdę lepiej jest kręcić w rozdzielczości niższej (640 x 480), ponieważ tylko w niej uzyskamy 25 klatek na sekundę.

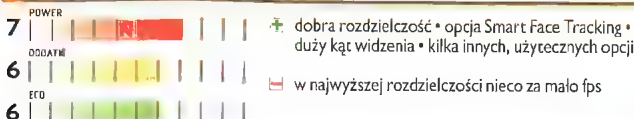
Największą zaletą kamery jest system Live! Audio. Technologia ta redukuje głośność „z tła”, czyli stara się, aby słychać było głos użytkownika, a nie odgłosy z telewizora z sąsiedniego pokoju, odkurzacza czy ludzi przechodzących obok. Opcja **Smart Face Tracking**, dzięki 4-krotnemu powiększeniu cyfrowemu, wycina obraz twarzy tak, jakby kamera była na ruchomym ramieniu. Live! Cam Voice odznacza się także szerokim polem widzenia. Według producenta ma ona **kąt widzenia 85 stopni**, czyli ściana naprawdę dużo w porównaniu do przeciętnej kamery. Możemy ją ustawić gdzieś z boku, a i tak zmieścimy się w obiektywie.

Reasumując, dla każdego, kto lubi rozmawiać przez Internet i prowadzić małe telekonferencje, produkt Creative jest całkiem ciekawy. Tym bardziej że w pudełku znajdziemy sporo fajnych dodatków, jak chociażby zestaw słuchawkowy+mikrofon, program do robienia prostych filmików+ Muvue oraz darmowe minuty w Skype. ■ **Maciek Jakubski**



Zużycie wideo: 1,3 megapiksela
Zasilanie: USB
Rozdzielczość wideo: sprzętowa
 rozdzielczość 1,3 megapiksela
Rozdzielczość zdjęć: sprzętowa – 1,3 megapiksela, interpolowana
 programowo – 5 megapikseli
Płynność obrazu: do 25 klatek na
 sekundę w rozdzielczości VGA, do 15
 klatek na sekundę w rozdzielczości
 1,3 megapiksela
Formaty składowania wideo i zdjęć:
 AVI, JPG i BMP
Ekspozycja / balans bieli i
nasylenie kolorów: automatyczne
 lub ręczne
Pole widzenia: 85° ± 5% (przekątna)
Przybliżenie: F2.0 ± 5%
Zakres ostrości: od 15 cm (5") do
 nieskończoności
Interfejs: USB 2.0 [kompatybilny
 z USB 1.1]
Kompatybilność programowa:
 TWAIN, Video for Windows, WDM
 MiniDriver DirectShow i Still Image
 driver (SII) pracujące w systemach
 Windows (XP i Windows 2000

Creative Live! Cam Voice



*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.



- Dual Vibration
- dwa mini joysticks
- 4 przyciski przednie
- funkcja turbo



- aluminiowa obudowa
- bardzo niski skok klawiszy
- notebook'owy design
- specjalne klawisze funkcyjne



- dźwięk przestrzenny 5.1
- czuły mikrofon
- trwała i wygodna konstrukcja
- kontroler dźwięku na kablu



- kompatybilna z PC/PS2/XBOX/Game Cube
- Power Feedback
- skórzany pokrowiec
- kąt obrotu: 250



- klasyczny joystick cyfrowy
- 4 przyciski
- funkcja turbo
- metalowy drażek

Marka SPEED-LINK jest europejskim wiodącym dostawcą produktów dla graczy. W ofercie posiada ponad 500 produktów, z następujących linii: Multimedia, PC Equipment, PlayStation 2, PlayStation Portable, Xbox, Xbox 360, GameCube, Super Nintendo, Nintendo Entertainment System, Nintendo DS, Game Boy Advance SP, Game Boy Advance, Cleaning & Storage.

SPEED-LINK w swojej kategorii jest marką numer 1 w Niemczech i Europie Zachodniej. Produkty tej marki zdobyły uznanie zarówno milionów zadowolonych użytkowników, jak i ekspertów branży IT.

Multimedia Vision, wyłączny dystrybutor SPEED-LINK na terenie Polski, z przyjemnością informuje o rozpoczęciu ekspansji tej marki również na naszym rynku. W Polsce, tak jak i w innych krajach europejskich, SPEED-LINK będzie dążył do osiągnięcia pozycji lidera rynku, dostarczając do milionów polskich domów doskonałe produkty w atrakcyjnych cenach.

Pytaj o produkty SPEED-LINK w dobrych sklepach komputerowych na terenie całego kraju!

**PEŁNA OFERTA PRODUKTÓW SPEED-LINK DOSTĘPNA NA
WWW.MMY.PL**

MULTIMEDIA VISION® Wyłączny importer, ul. Szyszkowa 35/37, 02-285 Warszawa

APOLLO GP-3080, ASUS PG191



**Za solidne wykonanie oraz
bardzo przystępna cenę.**

GRANIE A LA XBOX

Apollo GP-3080

Cena: 45 zł | Producent: Apollo Electronics | www.apollomultimedia.pl

ŻE, „b ednych nie stać na oszczędzanie”, testowane przez nas budżetowe pady udowadniały aż nadto dobitnie: jeśli ktoś poważnie myślał o graniu właśnie za ich pomocą, wyboru w zasadzie nie miał – musiał zainwestować w coś droższego.

Nowy pad Apollo to również model dość tani, ale już jego wygląd sugeruje, że to zupełnie inna klasa. Po pierwsze, kształt: większość tego typu konstrukcji bazuje na DualShocku, a **GP-3080 kształtem przypomina pad z Xboxa**, choć rozłożenie przycisków i grzybków jest standardowe (czytaj: jak w DualShocku). Druga przyjemna sprawa to **pokrycie całości młłą w dotyku gumą**, a trzecia – **solidność wykonania**. Nic nie skrzypi, nie wygina się – takiej jakości oczekiwałbym po padzie ze dwa razy droższym!

Testy bojowe wypadły równie pozytywnie. Fakt, że by uruchomić vibration feedback (przyzwolty), trzeba zainstalować sterowniki, ale to jedna z dwóch małych niedogodności, jakie udało się wyłapać. Druga to dość mały zakres ruchu grzybków analogowych. Tzn. wychylają się one jak w każdym padzie, ale mniej więcej w połowie zgłaszają już maksymalne wartości, co zmniejsza precyzję sterowania. Wada na pierwszy rzut oka poważna, na szczęście w trakcie testów we FlatOut 2 zupełnie się tego ograniczenia nie odczuwało.

A że sprzęt oferuje jeszcze programowalne klawisze, dość wygodny D-pad – cóż, ma wszystko, co potrzebne do zabawy. I to w cenie, która konkurencji po prostu deklasuje! ■ Allor



Konkrety:

Wibracje: vibration feedback
Liczba przycisków: 10, w tym 4 spusty (wszystkie programowalne)
Liczba gryzków: 2 analogowe + 1 cyfrowy
Funkcje dodatkowe: auto, turbo
Sposób podłączenia: USB
Długość kabla: 4 kable Allora (180 cm)



Logitech Rumble Pad 2

Najlepszy pad przewodowy do PC, ale po pojawieniu się GP-3080 jego cena jest stanowczo za wysoka. Bo co z tego, że jest precyzyjniejszy od modelu Apollo, skoro kosztuje ponad dwa razy tyle?

Cena: 119 zł
www.logitech.pl



>>> Wbudowany w monitor subwoofer daje czadul

LCD DO WIELU ZASTOSOWAŃ

ASUS PG191

Cena: 1599 zł | Producent: ASUS | pl.asus.com

NOTEJ pory głównymi trendami w dziedzinie tworzenia LCD dla graczy była pogoń za szybkością reakcji matrycy.

ASUS zamiast dodatkowo poprawiać kontrast czy jasność, poszedł troszkę inną drogą. Przede wszystkim **postarał się o poprawę dźwięku**. W monitorze znajdują się może nie rewelacyjne, ale zupełnie znośne głośniki, których moc wystarcza do grania, a za **Jakość niskich tonów odpowiada subwoofer**, znajdujący się w specjalnej aluminiowej konstrukcji umieszczonej w obudowie za ekranem. Osobom, które mają mało miejsca na biurku lub nie lubią sobie go zagracać, a stereofoniczny dźwięk je zupełnie satysfakcjonuje, zapewni wystarczające doznania słuchowe. Tego typu konstrukcja sprawia jednak, że ekran odstaje od ściany (gdy biurko jest do niej dosunięte) na ponad 20 cm, co przy LCD-ku nie jest powodem do dumy.

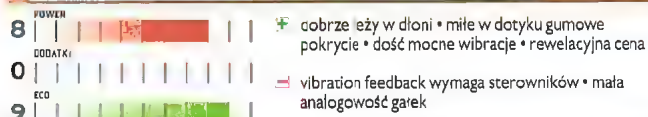
Dotykowy panel sterujący sprawuje się świetnie (jest dyskretnie podświetlony, może poza n/iebieską diodą zasilania). Za jego pomocą **wybieramy także jeden z kilku trybów wyświetlania obrazu, jak i barwy dźwięku**. Dodatkowo mamy możliwość włączenia trybu SRS. Monitor posiada także hub USB 2.0 oraz gniazda mikrofonu i słuchawek, a całości dopełnia 1,3-megapikselowa kamera umieszczona na szczycie obudowy. Podsumowując – **jest to świetny monitor do zabawy, oglądania filmów i pracy**. Przyznam, że z żalem odsyłałem go po testach... ■ **tech-NICK**



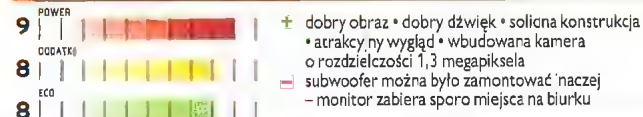
Konkréty:

Typ panelu 19" TFT LCD
Rozdzielczość 1280 x 1024
Odstęp pikseli 0,294 mm
Jasność do 320 cd
Kontrast 800:1
Kąt widzenia (poziom/pion) do 160°/150°
Liczba kolorów 16,2 miliona
Czas odpowiedzi 2 ms (szary-szary)
Dodatki i technologie
SPeNDID™, Trace Free
Tryby obrazu ogólny, kino, gra, noc, krajobraz
Dodatki: kamera 1,3 megapiksel (obrotowa), zabezpieczenie Kensington
Głośniki 2 x 1 (wbudowane); 2 x 5 W + subwoofer 15 W
SRS TruSurround XT tryb Dialog Clarity, TruSurround, TruBass, WOW
Tryby dźwięku: ogólny, gra strategiczna, gra walki, kino, muzyka
Wielkość obrazu: cyfrowe DVI-D, analogowe D-Sub
Wielkość audio: mini Jack 3,5 mm
Gniazda: mikrofonowe i słuchawkowe – mini Jack 3,5 mm, 3 x USB 2.0
Waga: ok. 10,5 kg

Apollo GP-3080



ASUS PG191





DLA CHRONICZNEJ GADUŁY

A4-Tech IP-Talky

>>> Dołączoną do IP-Talky kartę muzyczną można używać nie tylko do rozmów przez VoIP.

Cena: 110 zł | Producent: A4-Tech | www.megabajt.com.pl

ZNANA głównie z tańszych produktów firma A4-Tech zaprezentowała nową kawiaturę: szarą, elegancką i wyposażoną w... słuchawkę telefonyczną. Pomysł ciekawy i efektowny – wygląda jak – a jak sprawdza się w praktyce?

Na początku muszę szczerze pochwalić układ klawiszy. Twórcy nie przestraszyli się tego, że przez słuchawkę sprzęt będzie szerszy niż zwykle i na szczęście nie starali się bezsensownie upychać kursorów i bloku nad nimi w „laptopowy” sposób. **Wszystkie klawisze są tu na swoich miejscach** – jedynie ludzie przyzwyczajeni do wysokich przycisków będą musieli się przyzwyczaić do niskiego ich ułożenia w IP-Talky. To jednak kwestia dosłownie kilkunastu minut.

Klawiatura została wyposażona w kilka podstawowych przycisków multimedialnych, które nawet nie wymagają instalowania sterowników – obsługują one standardowo przeglądarkę internetową i Windows Media Playera (z innymi programami muzycznymi sobie nie radzą). Największą atrakcją jest tu jednak słuchawka do rozmów przez VoIP. Sprawdza się ona niezłe, choć nieco irytuje **brak możliwości regulowania głośności dźwięku**. Problemem jest też to, że po podłączeniu tej klawiatury przestają działać głośniki lub słuchawki – by urządzenia bezproblemowo współpracowały, niezbędna jest zabawa z panelem sterowania w Windows i ręczna konfiguracja Skype'a lub innego tego typu programu. Szkoda, że nie dostarczono sterowników, które robiłyby to za użytkownika.

Pewnym mankamentem jest też kabelek od słuchawki, który może przeszkadzać praworęcznym ludziom lubiącym trzymać myszkę blisko klawiatury. Ogólnie jednak konstrukcja jest dość udana i na pewno przyda się komuś, kto bardzo często rozmawia siedząc przy komputerze. ■MQC

Rzeczywisty wymiar



Konkrety:

Niskoprofilowe klawisze
13 klawiszy multimedialnych
Połączenie: USB
Wbudowana karta dźwiękowa
Wyjścia: słuchawkowe
i mikrofonowe
Gwarancja: 36 miesięcy

Alternatywa



Logitech EasyCall Desktop
Cena: 1295
www.logitech.com
Zestaw kilkakrotnie droższy od prezentowanego obok, jednak również z większymi możliwościami. Znajdują się w nim klawiatura, myszka oraz zestaw słuchawek i mikrofon, w dodatku wszystko bezprzewodowe.

A4-Tech IP-Talky



- estetyczny wygląd • wygodne ułożenie klawiszy • dobra jakość dźwięku w rozmowach przez IP
- słuchawka jest trochę za mała • brak sterowników, przez co konieczna jest zabawa w panelu sterowania • płatający się kabel od słuchawki

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

MP3 w dowolnym radiu!

(także samochodowym)

pierwszy na rynku
odtwarzacz mp3
z wbudowanym
nadajnikiem fal
radiowych

VANQUISH

FM RT



już od 179,-
(w tym 22% VAT)
- dot. wersji 128MB

PENTAGRAM Vanquish FM RT to pierwszy w Polsce osolisty odtwarzacz mp3 z unikalną funkcją TRANSMISJI RADIOWEJ umożliwiającą nadawanie muzyki na falach radiowych. Dzięki niemu możesz głośno słuchać utworów w formacie mp3/wav/wma z użyciem dowolnego radia. Możesz nadawać mp3 przez nagłośnienie w samochodzie lub puścić ulubiony kawałek na imprezie przez dostępny sprzęt audio – tak, aby wszyscy mogli go usłyszeć.

Transmitter pozwala nadawać sygnał na częstotliwościach od 88MHz do 90MHz z regulacją co 0.1MHz. Ustaw częstotliwość w odbiorniku radiowym i słuchaj swojej ulubionej muzyki gdziekolwiek zechcesz!

Vanquish wyposażony jest ponadto w najnowszej generacji wyświetlacz OLED, doskonałe radio FM oraz funkcjonalny dyktafon z możliwością nagrywania audycji radiowych.

*Ze względu na brak odpowiednich regulacji prawnych, funkcja transmisji FM jest niemożliwa wykonać na terytorium UE. Przechowywać na terytorium krajów, w których korzystanie z tej funkcji jest niedozwolone, można ją uaktywniać instalując oprogramowanie umożliwiające odbiór muzyki z CD.



MULTIMEDIA VISION Wylączny dystrybutor produktów PENTAGRAM w Polsce
Szyszka 35/37, 02-285 Warszawa, tel. (022) 336 9000 www.pentagram.pl

NOSTROMO SPEEDPAD N52, MT6207 CHARGING LAMP



ZAMIAST WSAD-U

Nostromo SpeedPad n52

Cena: 220 zł | Producent: Belkin | www.belkin.pl

ZADZIWIAJĄCA jest chęć producentów sprzętu, by przekonać gracza, że to nie klawiatura jest najwygodniejsza do obsługi FPS-ów. O ile w dotychczasowych tego typu rozwiązaniach skutek był raczej marny, to SpeedPad n52 może do siebie jakąś grupę osób przekonać.

W zamierzeniach urządzenie ma zastąpić blok klawiszy obsługiwanych lewą ręką w FPS-ach, czyli przede wszystkim WSAD, spację, R, F, Shift itp. Windows widzi je w systemie jako dżojstik, jednak bez żadnego analogowego drążka. Dodatkowo dołączono też pokrętkę i krzyżak umieszczonych pod kciukiem, który w shooterach się może nie przyda, ale w innych grach już prędzej (choć warto pod niego podpiąć spację – każdy przycisk można skonfigurować samodzielnie.)

Największym problemem SpeedPada jest to, że można go w bardzo niewielkim stopniu przystosować do wielkości dłoni. Ja (oraz większość redakcji) niestety mam za duże „grabie”, by komfortowo obsługiwać to urządzenie.

Po jakimś czasie też Nostromo potrafi nieco zmęczyć. O ile podstawka pod dłoń jest wygodna, to same klawisze działają niczym w dość twardej klawiaturze. Jeśli ktoś przyzwyczaił się do miękkich przycisków, po jakimś czasie może odczuć ból palców.

O korzystaniu z pokrętki w ogóle nie ma co wspominać – działa **tragicznie twarde**, przez co jest praktycznie bezużyteczne.

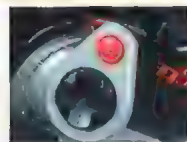
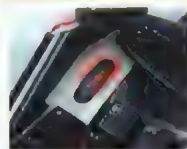
W sumie SpeedPad n52 to propozycja ciekawa, ale w gruncie rzeczy wciąż mniej wygodna niż pocziwa klawiatura. ■ **MQC**

Rzeczywisty wymiar



Konkrety:

16 programowalnych przycisków
ośmiokierunkowy krzyżak
podłączenie: USB
3 diody LED
dwa stopnie regulacji podstawki
pod nadgarstek



>>> W zestawie dołączono 4 akumulatory, niestety tylko 1800 mAh.

PODŚWIETLANE ŁADOWANIE

MT6207 Charging Lamp

Cena: 79,99 zł | Producent: Media-Tech | www.media-tech.pl

O ZALETACH posiadania akumulatorów przekonywać raczej nikogo nie trzeba – są niezastąpione w aparatach cyfrowych, odtwarzaczach MP3 i innych urządzeniach, które szybko wyczerpują baterie. Jeszcze dwa lata temu ładowanie trwało grubo ponad dobę, dziś ten czas znacznie się skrócił, w dodatku można go sobie uprzyjemnić.

Ot, choćby kupując ładowarkę Media-Techa, która może służyć również jako lampka biurkowa. Świeci dziesięcioma diodami LED, które dają białe, nieprzesadnie mocne światło – w sam raz do komfortowej pracy. Dodatkowo w zestawie są również cztery akumulatory AA (czyli duże paluszki) – to niestety jedyny format, który jest obsługiwany przez urządzenie, do ładowania AAA trzeba już zaopatrzyć się w coś innego. Moc baterii nie jest niestety porażająca – to tylko 1800 mAh, co przy dzisiejszym standardzie, wynoszącym 2400 mAh, nie wygląda szczególnie efektownie.

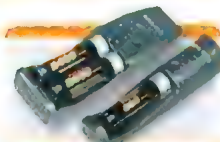
Podobnie ma się sprawa z czasem potrzebnym na pełne naładowanie akumulatorów. Jeśli zależy ci przede wszystkim na szybkości, rozejrzyj się za czymś innym: napełnienie mocą 4 dołączonych baterii trwa 16 godzin, a czas ten może się jeszcze wydłużyć, jeśli podczas ładowania jednocześnie chcesz używać lampki. Dużym plusem jest za to możliwość zasilania jej samej z akumulatorów. Dla kogoś, kto lubi wyjeżdżać pod namioty i nie rezygnować z czytania, nada się znakomicie.

Większych zastrzeżeń nie mam do gabarytów urządzenia. Lampka ma regulowane ramię (do 30 centymetrów), przez co można ją ustawić w dość komfortowej pozycji. Niestety długość kabla wiodącego do zasilacza w niektórych przypadkach może okazać się za małą, gdyż wynosi jedynie ok. 180 cm. Ogólnie jednak: udanie i przydatne urządzenie. ■ **MQC**

Rzeczywisty wymiar



Dołączone akumulatory: 1800 mAh
Obsługiwany format: AA
Czas ładowania:
600 mAh: 5-7 h
900 mAh: 8-10 h
1300 mAh: 11-15 h
1800 mAh: 16-20 h



Single/Double USB Charger

W ofercie Media-Tech są jeszcze dwie nowe, ciekawe ładowarki, które podpinają się do USB. Mniejsza wersja obsługuje tylko jeden paluszek AAA (dołączony w zestawie), druga po dwa AA (dołączone - 2400 mAh) lub AAA. Oba spręży są bardzo tanie, niestety mają wspólną, okropną wadę: czas ładowania jest przeraźliwie długi. AAA w Single ładuje się 10 godzin, a dwie AA w Double aż 30! Jeśli ci się nie spieszy – możesz się na nie skusić. Single USB Charger: 14,99 zł Double USB Charger: 24,99 zł

Nostromo SpeedPad n52

5	POWER	+	dla ludzi z mniejszymi dłońmi: wygodny • możliwość konfiguracji wszystkich klawiszy
3	DODATKI	-	kilka nieudanych rozwiązań (pokrętło) • mocno ograniczona możliwość regulacji oddalenia klawiszy od nasadki pod nadgarstek
4	ECO		

MT6207 Charging Lamp

7	POWER	+	można ją zasilać akumulatorami • mocne, białe światło z diod LED • akceptowalna cena
3	DODATKI	-	wolne ładowanie • ...które jest jeszcze wolniejsze, gdy używasz lampki
7	ECO		

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu

CYBERSTREFA

OSTATECZNA ROZGRYWKA

23-24.09.2006

OSTRY FINISZ W MOCNYM STYLU! OSTATECZNA ROZGRYWKA

HEYAH LOGITECH CYBERSPORT

W weekend 23-24 września 2006 - odbędzie się w Warszawie wielki finał Heyah Logitech Cybersport - największej krajowej ligi gier komputerowych. Przypomnijmy: Heyah Logitech Cybersport to całkowicie polski turniej, którego początki sięgają września 2005 roku - wtedy to wystartowały zapisy do pierwszego sezonu, w którym można było zagrać w Counter-Strike'a 1.6, Warcrafta III: The Frozen Throne i FIFĘ Football 2005. Nowością w porównaniu do innych tego typu imprez, było stworzenie dwóch klas: amatorskiej i profesjonalnej - takie rozgraniczenie miało służyć graczom mniej obeznanym z wirtualną rzeczywistością i dającym szansę na wygranie cennych nagród. Po roku działalności na oficjalnej stronie Ligi zarejestrowało się 6 tysięcy sympatyków elektronicznej rozrywki, a wsparcie, jakie otrzymaliśmy od naszych partnerów, przekroczyło najśmielsze oczekiwania rodzimych e-sportowców. To był impuls do rewolucji, której na imię Heyah Logitech Cybersport! „Ostateczna Rozgrzywka” najlepszych krajowych graczy Counter-Strike'a, Warcrafta III, StarCrafta, Quake'a 4 i Need For Speed.

Most Wanted to bez wątpienia największy LAN tego roku w Polsce! Uczestnicy głównego turnieju będą mieli do dyspozycji 150 znakomitych maszyn. Pula wszystkich nagród wynosi grubo ponad 120 tysięcy złotych! Zwycięzcy, oprócz wspaniałych upominków, będą się mogli poszczycić tytułem **Ligowych Mistrzów Polski w Grach Komputerowych** i otrzymają pamiątkowe puchary. Ale to nie koniec - triumfatorzy imprezy utworzą **Champions Team Poland**, który wyjedzie na Tajwan, by zmierzyć się tamtejszymi mistrzami! W tym roku finał Heyah Logitech Cybersport jest organizowany wspólnie z prestiżowym turniejem **World GameMaster Tournament**, którego organizatorem jest firma **ASUS**. Będzie się działo!

Uroczyste zakończenie drugiego sezonu Heyah Logitech - „Ostateczna Rozgrzywka” - odbędzie się w stołecznej **Hali Mery**, która jest obiektem typowo sportowym. Oprócz treningów i zawodów tenisowych organizowane są tam również koncerty - do historii przeszły już tamtejsze występy Toola i Sisters of Mercy. Hala położona jest w bardzo dogodnym miejscu - otoczona zielenią, świetnie połączona komunikacyjnie ze ścisłym centrum miasta, idealnie nadaje się na tego typu turnieje. Dołożymy wszelkich starań, aby wszystko poszło zgodnie z planem.

Co nas czeka na samym LAN-ie? Oprócz najważniejszego,

czyli głównego turnieju Heyah Logitech Cybersport, zgromadzona publiczność będzie mogła wziąć udział w wielu wspólnych konkursach przygotowywanych zarówno przez nas - organizatorów - jak i partnerów Ligi - na pewno warto będzie się tym zainteresować, biorąc pod uwagę fakt, że do wygrania jest sprzęt komputerowy, gry i gadżety ligowe. Swoje stoiska będą mieli m.in. **Logitech, ASUS, CD-Action, GamesNET.pl i 4MAX**.

Pierwszy dzień uświetniony zostanie również koncertem kultowego zespołu Mikro Orchestra (dawniej Gameboyzz Orchestra: <http://mikroorchestra.com>), którego dokonania odbyły się głośnym echem na całym świecie. Oprócz tego przygotowujemy także kilka naskie niespodzianek, o których na razie SZA! :D Więcej szczegółów sukcesywnie będzie się pojawiać na naszej stronie internetowej, więc sprawdzajcie ją regularnie.

www.cybersport.pl

Wszystkich

serdecznie zapraszamy!

Wstęp jest całkowicie

BEZPŁATNY!

PRZEGLĄD CYBERSPORTOWY

KODE5 po rosyjsku

Faworytami rosyjskich eliminacji KODE5 w Counter-Strike'u były drużyny Begrip.ru oraz Virtus.pro. Zdumienie kibiców

było o tyle duże, że żadnych z wymienionych klanów nie zdobył pierwszego miejsca. Drużyną, która zwyciężyła jest **forZe**. Klan, który był mniej znany w Europie niż Virtus.pro i Begrip.ru, **forZe** tą wygraną zagwarantowali sobie wyjazd do Chin na główny finał zawodów, gdzie pula nagród do zdobycia wynosi 160 tys. dolarów! Gratulujemy i życzymy sukcesów w dalszej grze. Droga **forZe** do zwycięstwa Rosja KODE5 eliminacje:
10:20 vs inc.19 (de_dust2)
19:11 vs. Begrip.ru (de_inferno)
16:14 vs. Virtus.pro (de_train)

Klasyfikacja:

1. **forZe** (foort, k0kc, ROMJKE2H, XomA, Mosk)

2. Virtus.pro (Snoop, Lex, F_1N, Hal1, Hooch)
3. Begrip.ru (Xenitron, xek, Hakra, diNGo, ex)
4. inc.19 (Leon, Fisher, Susan, Xero, Juice)

KODE5 na pocieszenie

Bardzo dobrze znany niemal wszystkim fanom Warcrafta Koreańczyk **Dae Hui Cho**, znany również jako **4K** **FoV**, znalazł się pod ostrzałem pytań serwisu Replays.net. 4K **FoV** bez wątpienia pozostaje jednym z najlepszych zawodników grających w Warcrafta, mimo iż nie był w stanie zakwalifikować się na włoskie finały WCG. Jednak **FoV** weźmie udział w eliminacjach do nadchodzącej imprezy, a mianowicie Finałów KODE5, które odbędą się w Chinach. Z pewnością postara się wywalczyć dobre miejsce i szybko zapomnieć o wpadce z WCG. Podczas pobytu w Chinach **FoV** wstąpił do biura Replays.Net, gdzie został oczywiście zasypany gradem pytań - zapraszamy do lektury: www.meetyourmakers.com/vscene/2129.html

Team Poland na Games Convention



W play-offach na drodze reprezentacji Polski stanęła Hiszpania - stawka była nie byle jaka, bo awans do ścisłego finału turnieju ESL European Nations Championship rozgrywanego w czasie targów Games Convention w Lipsku. Bez problemów nasi rodacy rozgromili rywala przegrywając tylko jedną rundę. Krótko mówiąc - pogrom Hiszpanów. Polacy wraz z najlepszymi drużynami narodowymi będą walczyć o miano najlepszej reprezentacji w Europie. Dzisiaj na oficjalnej stronie Team Poland ogłoszono skład, który będzie walczył w barwach naszego kraju.

line-up drużyny:

Lukasz „LUq” Wnęk
Filip „Neo” Kubiński
Mariusz „Redrum” Grzegorzewski

Adam „ruloN” Wiśniewski
Wiktor „TaZ” Wojtas

Virtus.Pro do Singapuru!

W roku 2005 turniej Counter-Strike'a WCG Grand Finals w Singapurze odbywał się w wersji Source - **Virtus.Pro** zajęło wtedy czwarte miejsce. W tym roku klan ów również awansował do głównego finału na azjatyckiej wyspie, lecz impreza tym razem odbędzie się w wersji 1.6. **Virtus.Pro** nie przegrało żadnego meczu, a w finale pokonało Begrip.ru 16:5. Ciekawostką jest fakt, iż **forZe**, zwycięzca KODE5, Rosja nie ułokował się na dogodnej pozycji. Klan zajął dopiero siódme miejsce. Klasyfikacja końcowa:

1. Virtus.Pro
2. Begrip Gaming
3. DA-
4. Seven Pro
5. TRAP
6. GoodManagement
7. forZe
8. A-Gaming



Gigabajty w kieszeni

Nośniki informacji

Dawniej przenoszono informacje poprzez perforowane karty, taśmy magnetyczne, wielkie kasety z dyskami – dziś dużo więcej można przy użyciu zegarka czy breloczka do kluczy.

SPOSOBÓW na przenoszenie dużych ilości danych jest wiele, a producenci przysięgają się w tworzeniu coraz mniejszych i tańszych urządzeń. Dziś już nawet nie oplaca się wypalać płyt, jeśli nie potrzebujesz archiwizować danych. Z pomocą przychodzi odtwarzacz MP3, aparaty cyfrowe, palmito-

py, fotobanki, telefony komórkowe... i wiele, wiele innych urządzeń.

W poniższym tekście przedstawiamy kilka najpopularniejszych sposobów na przenoszenie danych. Podajemy też cenę za gigabajt pamięci dla różnych

urządzeń, najtańszych w swoich kategoriach (w standardowych cenach, bez specjalnych promocji).

Uwaga: kwoty są orientacyjne, podane na podstawie oferty jednego z największych sklepów komputerowych w Polsce. Aby uzyskać szacunkowe ceny sprzętów, należy pomnożyć podaną kwotę przez liczbę gigabajtów. ■ MQC & MIKE-L

Pendrive'y

Moduły pamięci umieszczone zazwyczaj w obudowach chroniących przed uszkodzeniami fizycznymi – są nawet takie, które można zamrażać, gotować, przejechać po nich samochodem, a dane nie ulegają zniszczeniu. Przybierają najrozmaitsze formy, od zupełnie prostych, poprzez eleganckie metalowe, po najwymyślniejsze (sztuczne sushi, breloczki, maskotki). Podłączane są poprzez złącze USB. Czasem w formie pendrive'ów robione są czytniki kart SD/MMC. Niektóre modele potrafią również w bardzo dobry sposób ochraniać dane. Za niewiele większe pieniądze można kupić np. pendrive'a, który jest zabezpieczony... zeskanowanymi liniami papilarnymi!

CENA ZA GB

■ Pendrive (4 GB): 85 zł

✚ działają bez dodatkowych czytników • małe, ale trudniejsze do zgubienia: mogą służyć np. jako brelok do kluczy • niższa niż przy kartach cena za GB

✚ nadają się tylko do przenoszenia danych między komputerami



Odtwarzacze MP3/MP4

Niejednokrotnie kształty odtwarzaczy przypominają wymienione wyżej urządzenia, ale **przenoszenie danych to tylko ich dodatkowa funkcja**. Przede wszystkim pozwalają na odtwarzanie plików multimedialnych, co na eżycie brać pod uwagę przy patrzeniu na cenę za GB. Jeśli potrzebujesz tylko czegoś do przenoszenia danych, odtwarzaczami się nie zajmuj. Jeśli chcesz jednak np. podczas owego przenoszenia posłuchać muzyki, będą w sam raz. (Albo jeśli przenosisz owe dane na tyle rzadko, że nie oplaca ci się zakup np. pendrive'a/dysku.) Playery również występują z pamięciami flash (jak w pendrive'ach) lub małymi dyskami twardymi – te drugie są zauważalnie większe i cięższe.

Tylko uwaga: kupuj raczej te odtwarzacze, które są w Windows XP rozpoznawane jako przenośne dyski twarde. Większość nowych urządzeń największych firm niestety do kopiowania danych wymaga instalowania dodatkowych sterowników. Czasem więc lepiej kupić sprzęt mniej znanej marki, niż później męczyć się z niewygodnym w komunikacji, choć niewątpliwie estetycznym iPodem.

CENA ZA GB

■ Flash 1 GB: 275 zł

■ Dysk 30 GB: 37 zł

✚ masa multimedialnych zastosowań • możliwość przeglądania plików, które przenosisz

✚ jeśli urządzenie nie ma swojej wtyczki USB, musisz nosić ze sobą kabel • jak na sprzęt tylko do magazynowania danych, za drogie



Kieszenie na dyski twarde

Były one bardzo popularne już kilka lat temu. Wy mowało się je ze specjalnych szyn i nosiło jak teczuszkę (wraz ze standardowym dyskiem 3,5" w środku). Niestety sprzęt był wrażliwy na wstrząsy i upadki, a w dodatku był kompatybilny tylko z kieszeniami o tym samym modelu. Obecnie obudowy tego typu są dość uniwersalne – posiadają przynajmniej jedno złącze USB (czasem służą jako hub), znaleźć można także wyposażone w IEEE 1394 czy SerialATA. Występują w kilku „rozmiarach”, gdyż przewidziano stosowne konstrukcje dla dysków 2,5" oraz 3,5". Najnowsze urządzenia tego typu pozwalają na podłączanie konstrukcji wykorzystujących złącze SerialATA. Mankamentem jest fakt, że często do ich prawidłowej pracy wymagany jest zasilacz. Jeśli obudowa posiada standardowe gniazdo, można dokupić uniwersalny zasilacz 12 V, lecz jeśli jest to specyficzne złącze – mamy kłopot. Często są bowiem problemy ze znalezieniem odpowiedniego konwertera i zmuszeni jesteśmy taszczyć nie tylko obudowę, ale i zasilacz.

Cena: od 50 do 600 zł (bez dysku)

- można do nich wsadzić dyski wewnętrzne – najtańsze • przy przenoszeniu plików nie trzeba kopiować danych z dysku – wystarczy wziąć sam dysk
- wrażliwe na uszkodzenia/wstrząsy • czasem kłopoty z zasilaniem
- duże i nieporęczne w transporcie



Przenośne dyski twarde

Małe, najczęściej 2,5" lub 3,5", zamknięte w obudowach (niejednokrotnie dość odpornych na uszkodzenia) i posiadające wbudowany przewód łączący z komputerami lub stosowne złącza i odpowiednie kable pozwalające na transfer danych. Spotyka się konstrukcje podłączane do USB i IEEE 1394. Niestety przy tym pierwszym rozwiązaniu „wąskim gardłem” jest transfer danych przez USB – kilkadziesiąt gigabajtów przez ten port kopiuje się całe wieki. Z drugiej strony – zapewniają ogromną przestrzeń na nasze dane, nieporównywalną z innymi nośnikami. (W popularnym iPodzie też tkwi takiowy dysk.)

CENA ZA GB

500 GB: 2 zł (!!!)

- bardzo wysoka pojemność • oszałamiająco niska cena za gigabajt
- mniej poręczny do przenoszenia • jak na pojemność: w przypadku USB wolny transfer



Karty pamięci

Służą do magazynowania i przenoszenia informacji. W małych obudowach znajdują się jedynie moduły pamięci flash (dane nie kasują się po odłączeniu zasilania) oraz niezbędny do ich pracy kontroler i gniazda pozwalające podłączyć je do urządzeń lub czytników. W zależności od typu, wykorzystywane są w aparatach cyfrowych, odtwarzaczach MP3, komórkach – o ile sprzęt nie ma swojego własnego standardu, zwykła karta SD może działać w bardzo wielu różnych urządzeniach o różnorodnym przeznaczeniu, co jest niewątpliwie atutem tego urządzenia. Sam używam takiej karty w aparacie, odtwarzaczu MP3 i do przenoszenia napisanych w domu tekstów.

CENA ZA GB

- Compact Flash 4 GB: 125 zł
- SD 4 GB: 122 zł

- niezwykle małe – mieszczą się wszędzie • mnogość zastosowań
- pojemność do 4 GB • w komplecie musisz mieć czytnik • są tak małe, że nietrudno je zgubić... • wiele różnych standardów kart



Jarmark św. Modda

Hut Sędzimir | Podkręcać się zjechali...



To, że modding jest obecnie trendy – i bardzo dobrze! – widać było wyraźnie na V Ogólnopolskim Zjeździe O/c & Moders, który odbył się w dniach 18-20 sierpnia w samym centrum Gdańska. Trzeba przyznać, że główny organizator imprezy, firma Realitynet, która od lat wspiera modding w naszym kraju, dołożyła starań, by było to wydarzenie ogólnodostępne, a nie zamknięte dla wąskiego grona fanów grzebania w sprzęcie. Cel ten udało się osiągnąć w prosty, choć wymagający ogromnej siły przekonywania sposób,

Zjazd, od pierwszej edycji organizowany w Gdańsku, został w tym roku włączony do oficjalnego kalendarza odbywającego się tam w sierpniu Jarmarku św. Dominika, rocznie najważniejszej trójmiejskiej imprezy, przyciągającej miliony turystów z Polski i całego świata. Oczywiście pokazy przerobionych komputerów nie zainteresowały aż tylu osób, ale mimo tego główny namiot imprezy, ustawiony w samym centrum miasta przez dyrekcję Międzynarodowych Targów Gdańskich, sprawiał, że tegoroczny Zjazd wyglądał bardzo profesjonalnie.

Mistrzostwa na początek

Program imprezy również przygotowano w profesjonalny sposób, na trzy dni



Modding komputerów zyskuje na popularności – coraz częściej piszą o nim pisma komputerowe (w tym nasze), a grupa osób zainteresowanych „tuningiem” pecetów stale rośnie.



► Nasi faworyci: elegancki zestaw „Prawie zdążyłem” oraz cudna „Frania” z bulgoczącą wodą w środku.

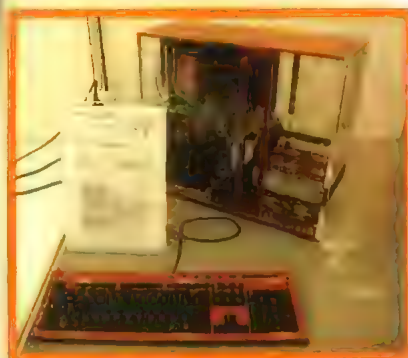
rozkładając wydarzenia, które mogły zainteresować zarówno przypadkowych turystów, jak i komputerowców, którzy dokładnie wiedzieli, gdzie i po co się znaleźli. Pierwszy dzień Zjazdu przeznaczony był głównie na przyjazd i rejestrację uczestników biorących udział w konkursach – w tym najważniejszym: na przerobioną obudowę. Mniej było więc wtedy moddingu, a więcej rozrywki (oczywiście multimedialnej). Rozegrano mistrzostwa Polski w xboxowych grach Halo oraz bijatyce Soul Calibur II, a także wydanej na PS2 grze Tekken 5 – championem tej pierwszej zostali hpfil4 i Kila, laur zwycięzcy w drugiej przypadł w udziale Grim, w trzeciej wszystkich pokonał Reptail. Ważnym punktem dnia była również prezentacja komputera o enigmatycznej nazwie NOS3 – maszyny stworzonej specjalnie przez szczecińskich modderów Dzidzie i Reanimatora, którzy od trzech

edycji Zjazdów przygotowują taką modyfikację specjalnie na okoliczność imprezy (patrz: ramka niżej).

Dzień drugi

Wszystko to było jednak tylko wstępem do drugiego dnia Zjazdu, kiedy to przygotowane przez organizatorów atrakcje wypełniły czas od wczesnych godzin przedpołudniowych aż po późne popołudnie. Można było

wtedy zapoznać się z wszystkimi modyfikacjami zgłoszonymi na konkurs przerobionych obudów (najciekawsze prace zobaczyć możecie na fotkach ilustrujących tę reakcję). Wtedy też ruszyło głosowanie, które miało wyłonić zwycięzcę – decydujące było zdanie publiczności imprezy, która swoje głosy wrzucała do urny wykonanej (jakżeby in-



czej!) z obudowy komputera. Setki fanów moddingu mogło również zapoznać się z najróżniejszymi podzespołami i komponentami prezentowanymi na stoiskach producentów hardware'u – warto dodać, że poza mniejszymi, wyspecjalizowanymi w moddingu firmami (m.in. Zenfist, PC-Tuning, Akasa, Realitynet, Megapuls) na imprezie zaprezentowali się również tacy giganci jak Nvidia i Asus, co jest kolejnym dowodem na rosnące znaczenie sceny moddingowej.

NOS3

NOS3 to pokazowy komputer przygotowany specjalnie na potrzeby piątej edycji Zjazdu. Stali za nim Dzidzia oraz Reanimator, ludzie, którzy według słów organizatora imprezy mają „totalnie ześwirowane pomysły”. Nie sposób się z nim nie zgodzić – NOS3 jeździ na gąsienicach, strzela ogniem na wysokość czterech i pół metra, a przy tym gra dzięki zainstalowanym głośnikom z systemem dźwięku 7.1. Nazwa NOS to skrót od Nitrous Oxidous System – wzięła się stąd, że każdy kolejny NOS jest chłodzony gazem, wstrzykiwanym cyklicznie na procesor.

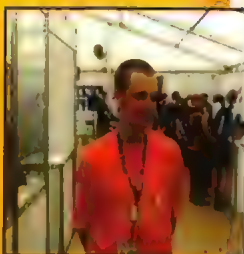


Modding & Destroying

Organizatorem tej i wszystkich poprzednich edycji imprezy jest Rafał Wyśiński z firmy Realitynet. Oto, co ma do powiedzenia o Zjeździe i scenie moddingowej w Polsce.

To już piąta edycja imprezy. Jakie były pierwsze Zjazdy?

Zaczynaliśmy od ekipy trzydziestu osób, która na głównej ulicy Gdańska pokazywała, jak wygląda modding – a właściwie „destroying” – komputerów. Później, wraz z każdą kolejną imprezą, rośliśmy w siłę, aż do tegorocznej edycji, która wygląda na prawdę okazale. Do tej pory impreza odbywała się co roku w innym miejscu, myślę jednak, że jeśli uczestnikom spodoba się Jarmark św. Dominika, również przy następnej edycji tutaj wrócimy.



Rafał Wyśiński, organizator imprezy.

Ważną częścią imprezy są konkursy. Jakie będą w tym roku?

Najważniejszym jest konkurs na najlepiej zmodyfikowaną obudowę. Nagrody są znaczne, bo za pierwsze miejsce można zdobyć sprzęt ufundowany przez takie firmy jak Intel, ASUS i Kingston.

Czy ciężko namówić takich sponsorów na udział w imprezie moddingowej?

Jeszcze ciężko, ale coraz wyraźniej widać, że firmy, nawet te największe, dostrzegają zainteresowanie użytkowników tym tematem. Szczególnie muszą pochwalić firmę Kingston, ponieważ wspiera nas od samego początku! Myślę, że będzie coraz lepiej...

No właśnie – jak będzie się rozwijać scena moddingu?

Ten rozwój najlepiej pokazują imprezy poświęcone tej tematyce, także nasza. W tym roku szczególnie na nasz Zjazd przyjechało co najmniej pięćset osób z całej Polski, z dużą ciekawością zaglądają do naszego namiotu także turyści, którzy są w Gdańsku ze względu na Jarmark św. Dominika. To naprawdę interesuje ludzi.

Jak oceniasz polską scenę moddingową?

Ciężko określić, ile osób zajmuje się moddingiem czy też kibicuje modderom – według moich szacunków tworzą oni grupę około kilkudziesięciu tysięcy osób. Ciekawe jest to, że Polska scena wypada na tle innych krajów bardzo dobrze. Najwięcej fanów przeróbek jest oczywiście w USA, ale to dlatego, że tam ludzie mają po prostu więcej pieniędzy. Na pewno jednak jesteśmy krajem, gdzie ludzie mają weny i chce im się coś robić – można u nas zobaczyć obudowy robione z drewna, pleksi, modeliny, zestawy projektowane i składane zupełnie od podstaw. To, że polscy fani modyfikacji nie mają dużo pieniędzy, sprawia, że muszą wymyślić inne sposoby na osiągnięcie zamierzonych celów – a to sprzyja kreatywności.

Waleśa modder?

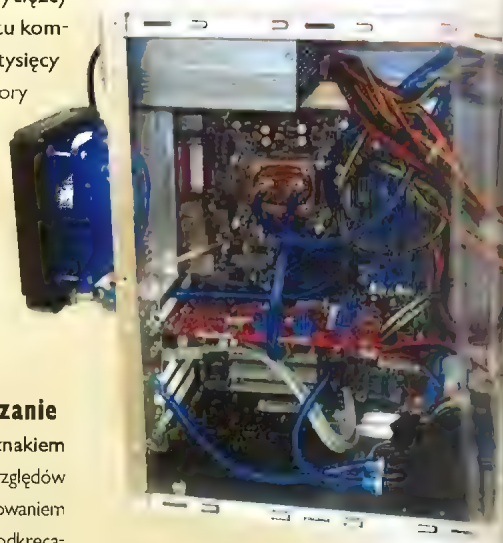
W drugim dniu imprezy Zjazd wyszedł poza swój okazany namiot i część konkursów oraz innych wydarzeń miała miejsce na scenie Jarmarku św. Dominika – na zmianę m.in. z organizowanymi przez Telewizję Polską mistrzostwami w wysyłaniu SMS-ów, w których udział brał... Lech Wałęsa. Mimo znacznej konkurencji konkursy związane z moddingiem cieszy-

ły się niewiele mniejszym powodzeniem. Część z nich ewidentnie przeznaczona była dla gdańszczan i turystów, ich celem było zainteresowanie tematyką osoby na co dzień niezwiązane z moddingiem (to np. konkurs malowania myszek), pozostałe skierowane były już do entuzjastów. Taki był też konkurs na drużynową modyfikację obudowy, który jednak przesu- nięty został z soboty na niedzielę ze względu na kolizję z telewizyjnymi transmisjami z Jarmarku św. Dominika.

24 godziny do zwycięstwa

Drugi dzień imprezy zakończył się wyłonieniem zwycięzcy głównego konkursu Zjazdu: na modyfikację obudowy. Wygra- li go Mr. Muffin (Cezary Nowak), birdman (Maciej Skowroński) oraz Meecowhy (Mikołaj Nowak), docenieni przez publiczność za przeróbkę o nazwie Musk. Zwycięską obudowę

cała trójka przygotowała w... 24 godziny, bowiem komputer, który szykowali od ponad miesiąca, uległ awarii tuż przed Zjazdem! Poza satysfakcją zwycięzcy otrzymali też całą furę sprzętu komputerowego o wartości kilku tysięcy złotych (były to m.in. procesory Intela, pamięci Kingston, płyty firmy ASUS). To kolejny punkt, za który warto pochwalić organizatorów – pula nagród dla zwycięzców we wszystkich konkursach wynosiła łącznie więcej niż 50 tysięcy złotych!



Podkręcanie i przyspieszanie

Trzeci dzień Zjazdu stał pod znakiem overclockingu i z oczywistych względów cieszył się największym zainteresowaniem komputerowców zajmujących się podkręcaniem i przyspieszaniem peceta oraz poszczególnych jego podzespołów. Chłodzenie cieczą to już dla osób zorientowanych w temacie normalka (obszerny tekst na ten temat zamieściliśmy w poprzednim numerze), tu jednak można było zobaczyć bardzo efektowne (buchające parą!) zestawy wykorzystujące do chłodzenia... azot i suchy lód. W niedzielę odbył się też przelożony konkurs na drużynową modyfikację obudowy. Udział brały w nim trzyosobowe drużyny, których celem było przygotowanie modyfikacji prawdziwie błyskawicznej – wszystkie prace trzeba było wykonać w półtorej godziny.

Odpicuj swojego PC

VOgólnopolski Zjazd O/c & Modders zakończył się około godziny 15, na krótko przed zamknięciem całego Jarmarku św. Dominika, którego był nietypową, ale bardzo interesującą – szczególnie dla komputerowców – częścią. Impreza pokazała, że modding i overclocking mają się w naszym kraju bardzo dobrze, a biorąc pod uwagę profesjonalizm osób zajmujących się jego popularyzacją, będzie jeszcze lepiej. I dobrze – bo jak by nie patrzeć, standardowy pecet to szara, nieciekawa skrzynka... **IGDA**

KONKURS SMS

Wraz z organizatorami i sponsorami Zjazdu zorganizowaliśmy konkurs, w którym zdobyć można kilka wartościowych – szczególnie dla moddersów – nagród.

Do wygrania mamy zestaw chłodzenia wodnego Realitynet Frost Basic Kit (blok wodny Frost2Slim (CPU), pompa 12V, chłodnica, wentylator; węże + odpowietrznik), obudowę TACENS AUDEO, system chłodzenia karty graficznej EVERCOOL VC-RHC TURBO2 oraz zjazdową koszulkę i długopis, które rozdamy trzem laureatom.

Którą edycję Zjazdu była tegoroczna?

- czwartą
- piątą
- szóstą

Odpowiedź wpisz według schematu:

CAVOM.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer 716 !!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).

NA ZGŁOSZENIA CZEKAMY DO 3 PAŹDZIERNIKA 2006 R.

Nagrody fundują: Realitynet – polski producent chłodzenia cieczą (www.watercooling.com.pl), oraz Megapuls, wyłączny przedstawiciel firm Tacens oraz Evercool (www.megapuls.com.pl).



25 lat minęło...

CormaC | Czwierć wieku z pecetem!



Pierwszą próbę wejścia na rynek mikrokomputerów firma IBM podjęła już w roku 1975 za sprawą modelu IBM 5100. Podejście to należy jednak uznać za całkowicie nieudane. Komputer ten – wyposażony w 16-64 KB RAM, pamięć taśmową i wbudowany ekranik (5 cali) – był bardzo drogi (10-20 tys. dolarów w zależności od wersji!) i przegrał m.in. ze swym rówieśnikiem Altaiem (który oferowany był w – uwaga! – zestawach do samodzielnego montażu za niewiarygodnie niską cenę 400 dolarów). Potem porażkę IBM rozważał nawet wykupienie firmy Atari i rozwijanie jej linii komputerów osobistych.

Po 6 latach jednak wprowadzono na rynek komputer IBM PC 5150, który okazał się strzałem w dziesiątkę. Była to najbardziej zaawansowana wówczas konstrukcja i zastosowano w niej rewolucyjne rozwiązania, które przyczyniło się do tego, iż pecety żyją nadal, podczas gdy Atari czy Amiga trwają już tylko w wspomnieniach zapaleńców.

Szara skrzynka

Pierwszy blaszak sprzedawany był w bardzo popularnej niegdyś obudowie typu *desktop* (czyli poziomej, na której można było postawić monitor). Skrzynka kryła procesor Intel 8088 taktowany zegarem 4,77 MHz (tak – niecałe pięć MHz!), 16 KB pamięci RAM (rozszerzalnej do 256 KB) oraz jedną lub dwie stacje dyskietek 5,25" o pojemności 160 KB (na upowszechnienie dysków twardych trzeba było jeszcze poczekać).

Można było do niego dokupić drukarkę oraz kolorowy monitor (w standardzie był monochromatyczny), o ile komuś zależało na tym, by komputer wyświetlał

12 sierpnia 1981 roku zaprezentowano komputer, który rozpoczął w informatyzacji nową erę trwającą do dziś. Choć to nie firma IBM wymyśliła określenie „personal computer” (PC), to właśnie jej sprzęt stał się synonimem komputera osobistego. Niech ta okrągła rocznica będzie okazją do krótkiej wycieczki w przeszłość – przyjrzyjmy się pierwszemu pecetowi i zastanówmy się, co sprawiło, że blaszaki stały się tak popularne.

mu literki i cyferki w jednym z 8 kolorów na jednym z 16 rodzajów tła. Wersja podstawowa kosztowała 1 565 dolarów – była to cena rozsądna na tyle, że pecet mógł trafić do szerokiego grona odbiorców. Kilka miesięcy po premierze modelu 5150 Time Magazine uhonorował go tytułem... człowieka roku!

Projektanci z IBM zdecydowali się na architekturę otwartą – to jest właśnie to wspomniane wyżej rewolucyjne rozwiązanie. PC 5150 składał się z dostępnych w sklepach podzespołów, które można było wymieniać, dostosowując komputer do swoich potrzeb, rozbudowując go i unowocześniając.

Pewnie – w innych komputerach też można było np. rozszerzać pamięć. Tyle tylko, że ile pamięci by się nie wpełchało do Amigi 500, nadal pozostawała ona Amigą 500 – ze względu na to, że kości graficznych nie dało się w niej wymienić. W pecetach wystarczyło wymienić kartę graficzną np. z CGA na VGA, by przed użytkownikiem otworzyło się całe spektrum nowych możliwości. Apple, dla przykładu, zdecydował się na otwartą architekturę dopiero w 1987 roku, wypuszczając komputer o nazwie Macintosh II.

Wróćmy jednak do PC 5150. Część z was zastanawia się być może, do czego przydatny mógł być komputer, który dysponował tak



mizerną mocą obliczeniową i nawet nie wyświetlał grafiki. Otóż wbrew pozorom dawało się na nim zrobić całkiem sporo – przecież do prac biurowych, ta-

kich jak edycja tekstów, bazy danych czy prowadzenie obliczeń, grafika i dźwięk nie były potrzebne. Poza tym pierwszy pecet miał wbudowany interpreter języka BASIC, który pozwalał bardziej zaawansowanym użytkownikom pisać przydatne programy (sam BASIC oczywiście debiutował na długo przed pecetem). I tutaj dochodzimy do ważnej kwestii – systemu operacyjnego...

Sprytny Bill

Pomiędzy sprzętem a użytkownikiem pośredniczył w IBM PC 5150 16-bitowy system MS-DOS 1.0 mało wtedy znaczącej firmy Microsoft. IBM rozmawiał z Billem Gatesem na temat peceta i systemu operacyjnego już w połowie roku 1980. MS-DOS nie był autorskim pomysłem Billa i spółki. Oparty został na oprogramowaniu QDOS



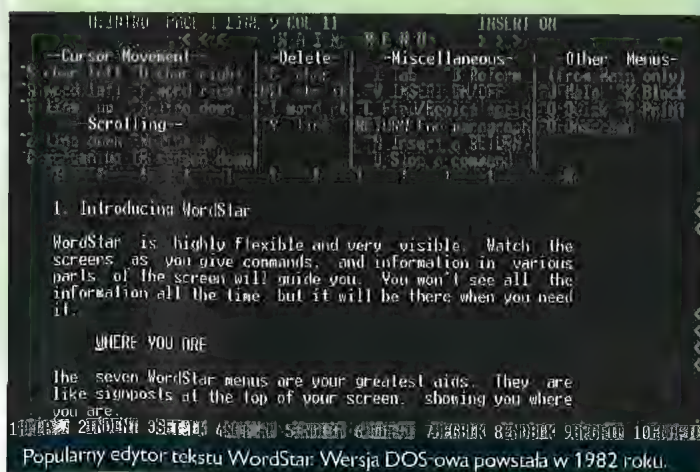
Pradziad peceta – IBM 5100. Sroga ta taśma na dane, prawda?



Microsoft w roku 1978. Popatrzcie na tego leśca w lewym dolnym rogu. Poznajcie Billa!

(jego autor trafił potem do Microsoftu), które z kolei wzorowane było na jeszcze innym systemie – CP/M (Control Program for Microcomputers). Microsoft kupił prawa do QDOS-a za mniej niż 100 tys. dolarów (różne źródła podają różne kwoty, w tym tak niską jak 25 tys.) i tak zaczął swój niezwykle marsz, którego skutki są nam wszystkim doskonale znane. Gatesowi udało się bowiem przekonać IBM, by pozwolił Microsoftowi zachować prawa do MS-DOS-a.

Klonowane pecety szybko zaważowały świat, wymiatając konkurencyjne konstrukcje z rynku lub spychając je na margines. To rozwiązanie wyniosło też na tron Billa Gatesa – w końcu do każdego blaszaka potrzebny jest system operacyjny. Można się zastanawiać, jak potoczyłyby się losy pecetów, gdyby IBM postanowił zachować wyłączność do produkcji blaszaków. Można, ale po



Popularny edytor tekstu WordStar. Wersja DOS-owa powstała w 1982 roku.

MS-DOS był systemem całkowicie tekstowym, w którym polecenia trzeba było wpisywać z klawiatury. Pierwszy Windows (1985) był – swoją drogą – jedynie graficzną nakładką na MS-DOS-a, a nie prawdziwym systemem operacyjnym (tym był dopiero Windows NT z 1993 roku).

Prócz otwartej architektury i elastyczności do popularności peceta przyczyniło się coś jeszcze – IBM pozwolił do woli i bezpłatnie go kopiować, przekształcając swój pomysł w dobro wspólne, co było posunięciem niespotykanym.

co? Najważniejsze, że niemal wszyscy z nas mają kompy PC, a nie np. Amigi 8400, Atari 4080ST czy Macintoshe... [CDA]

*Microsoft mało co sam wymyślił – tak BASIC, jak i graficzny interfejs użytkownika (GUI) powstały wcześniej. Sprytny Bill tylko dostosował je do potrzeb konkretnego sprzętu. GUI oraz myszkę zastosowano po raz pierwszy w komputerze Xerox Alto w 1973 roku. Kiedy Apple pozwało Microsoft o kradzież pomysłu na okienkowy system, Gates odpowiedział, że przecież obie firmy podpatrzyłyto rozwiązanie u Xeroxa. Tyle że w Apple prace nad GUI podobno zaczęły się, jeszcze zanim Steve Jobs (szef tej firmy) zobaczył Xeroxa Alto.



Zapnij pasy!

Najszybszy na świecie monitor LCD,
tylko 2 ms czas reakcji !!



BenQ FP93GX LCD Monitor

BenQ FP93GX jest optymalnym urządzeniem dla tych, którzy kochają kolorową i dynamiczną grafikę! Z 2 ms czasem reakcji nie ma mowy o żadnych spowolnieniach czy smużeniu!

Monitor oferuje wysoki kontrast 700:1 i jasność 300 cd/m². Jest wyposażony w podwójne gniazdo wejścia, analogowe złącze D-Sub oraz cyfrowe DVI. Dzięki technologii AMA, BenQ FP93GX wyświetla precyzyjnie odcienie szarości, a kolorom nadaje rzeczywiste barwy.

BenQ.pl

BenQ
Enjoyment Matters

ATI w rękach AMD

Grzegorz Kubera | Najważniejsza fuzja w historii komputerów?

Czas na zielone Radeony?



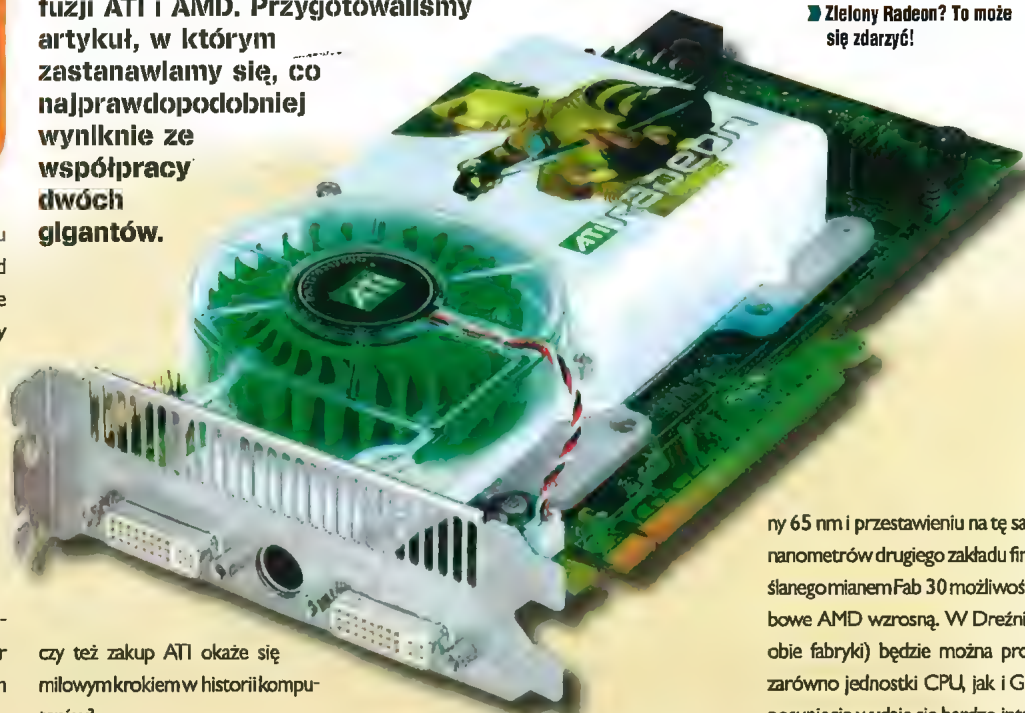
Pogłoski

o rzekomym przejęciu koncernu ATI Technologies przez Advanced Micro Devices (AMD) krążyły w Internecie już od dłuższego czasu. Po raz pierwszy informacje te ujrzały światło dzienne na początku czerwca, tuż przed rozpoczęciem targów Computex. Obecnie **AMD oficjalnie ogłosiło już przejęcie ATI**, dzięki czemu zyskało m.in. rzeszę doświadczonych inżynierów, odpowiedzialnych za projektowanie układów graficznych dla komputerów przenośnych i stacjonarnych, jak również dla telefonów komórkowych czy konsol do gier oraz dostęp do opracowywanych przez nich technologii.

Decydując się na przejęcie ATI, AMD musiało liczyć się z wieloma niebezpieczeństwami. Analitycy uważali, że tak duży wydatek przyczynił się do znacznych opóźnień przy wprowadzaniu nowych procesorów AMD oraz do ograniczenia nakładów finansowych przeznaczonych na rozwój i opracowywanie nowych technologii. Taki stan rzeczy na pewno wpłynąłby negatywnie na pozycję AMD na rynku, przez co Intel stałby się pewnie na stanowisku lidera.

Poza tym, nowy nabytek AMD mógłby – mówiąc delikatnie – nie spodobać się firmie NVIDIA, która produkuje najwydajniejsze i najlepiej sprzedające się chipsety dla płyt głównych pod AMD (rodzina nForce). W tym wypadku oferta AMD uległaby poważnemu uszczupleniu – w sklepach znalazłyby się wyłącznie płyty bazujące na chipsetach Radeon Xpress i CrossFire Xpress – zwolennicy platform AMD musieliby się pożegnać z możliwością instalowania w swoich komputerach kart graficznych GeForce pracujących w trybie SLI. Czy więc Hector Ruiz, szef AMD, postradał zmysły,

W Internecie roi się od informacji dotyczących fuzji ATI i AMD. Przygotowaliśmy artykuł, w którym zastanawiamy się, co najprawdopodobniej wyniknie ze współpracy dwóch gigantów.



► Zielony Radeon? To może się zdarzyć!

czy też zakup ATI okaże się milowym krokiem w historii komputerów?

Sporo kasy do wydania

Przejęcie ATI przez AMD towarzyszyło mnóstwu emocji i interesujących spekulacji. Nie zabrakło też ogromnej kupy szmalu. Aby sfinansować transakcję, AMD zaciągnął w bankach pożyczki w wysokości 2,5 miliarda dolarów. Przedstawiciele AMD oznajmili, że korporacja zgodziła się zakupić wszystkie udziały w firmie ATI za łączną kwotę 5,4 miliarda dolarów. Dodatkowo, producent popularnych procesorów skorzystał z pomocy firmy inwestycyjnej Morgan Stanley Senior Funding, która zdecydowała się wyłożyć w ramach długoterminowej pożyczki 2,5 mld zielonych.

Istotną informacją jest również redukcja zatrudnienia w ATI, która ma zminimalizować koszty o blisko 75 mln USD. Pracy nie straci dotychczasowy dyrektor zarządzający ATI, Dave Orton – zostanie on mianowany wiceprezesem AMD, odpowiedzialnym za oddział produkcji układów graficznych.

W panującym natłoku informacji trudno wydobyć te najistotniejsze dane, a by dowiedzieć się, jakie są strategiczne oraz

ekonomiczne cele dwóch gigantów, trzeba poświęcić niejedno popołudnie na wertowanie dostępnych materiałów. Na szczęście my mamy to już za sobą.

Pierwszym faktem, o którym należy wspomnieć, jest umowa zawarta pomiędzy korporacjami. Biorąc pod uwagę wypowiedzi szefów obydwu koncernów, możemy się domyślić, że mamy do czynienia bardziej z połączeniem firm niż typowym przejęciem.

Najczęściej wykupuje się firmy, które mają kłopoty finansowe i są na granicy upadłości. Chyba że jest się szefem AMD i można zakupić koncern, któremu wiedzie się świetnie. I co ciekawe, za sumę nie przekraczającą wartości rocznego obrotu firmy. Takie informacje wskazują przede wszystkim na jedno – tu nie chodzi o pieniądze.

Nowe możliwości AMD

Właściciel ATI zyskuje naprawdę sporo. Przede wszystkim, AMD może teraz produkować zarówno procesory, jak i układy graficzne. Po przejściu słynnej fabryki AMD o nazwie Fab 36 na wymiary technologicz-

ny 65 nm i przestawieniu na tę samą liczbę nanometrów drugiego zakładu firmy, określanego mianem Fab 30 możliwości przerobowe AMD wzrosną. W Dreźnie (tam są obie fabryki) będzie można produkować zarówno jednostki CPU, jak i GPU. Takie posunięcie wydaje się bardzo interesujące, zwłaszcza że korzyść odniosłaby też firma ATI, bowiem moce produkcyjne AMD i wykorzystywana przez ten koncern technologia stoją na wyższym poziomie niż w fabrykach Taiwan Semiconductor Manufacturing Company (TSMC), w których obecnie wytwarzane są Radeony.

Jednak to nie wszystkie korzyści płynące z połączenia dwóch koncernów. Wiarygodne źródła donoszą, że najbardziej widoczne zmiany będą zachodzić dopiero za kilka lat, ale już teraz można wspomnieć z rumieńcem na twarzy, że chodzi o architekturę K10, czyli o heterogeniczne (różnorodne) jądro. Prekursorem takiej architektury (mowa o procesorze Cell) jest IBM a – jak wiadomo – współpraca AMD z IBM-em układa się nader dobrze.

Tu zbliżamy się do poznania tajemnicy AMD i zaczynamy wreszcie rozumieć, co było warte tej niebotycznej sumy pieniędzy – a mianowicie – **jednolite shadowy ATI** (z ang. unified shaders). Są to jednostki obliczeniowe, które mogą wykonywać działania zmiennoprzecinkowe oraz arytmetyczno-logiczne ALU (Arithmetic and

Logical Unit). Co więcej, potrafią one funkcjonować w zależności od potrzeb: albo jako jednostki obliczeniowe procesora, albo jako obsługujące proces tworzenia grafiki trójwymiarowej.

Procesor zamiast karty graficznej

Powyższe zdanie nie jest bynajmniej fantazjowaniem autora. Takie rozwiązanie stanowi najlepsze uzasadnienie wydania ogromnych pieniędzy. **Procesor, który dysponowałby mocą obliczeniową GPU i mógłby zarazem pełnić rolę typowej jednostki CPU,** przyniósłby firmie AMD sporą liczbę klientów.

Jednak dlaczego trzeba było od razu kupować całą korporację z Kanady – czyżby AMD narzekano na brak kreatywnych pracowników? Cóż, ATI zawsze dbało o zagadnienia patentowe, dlatego też koszt licencji na wspomniane rozwiązania mógłby się okazać na tyle wysoki, że bardziej opłacalną drogą okazał się zakup całego przedsiębiorstwa.

Zanim jednak procesor-do-prawie-wszystkiego trafi na półki sklepowe, trzeba się dowiedzieć, gdzie będzie on powstawał.

Obecnie AMD dysponuje min. trzema odmiennymi zespołami projektowymi, wyróżniającymi się różnymi koncepcjami na dalszy rozwój konstrukcyjny. Ten pierwszy znany jest chyba wszystkim miłośnikom Athlonów. Jest to grupa, odpowiedzialna za rodzinę procesorów K7 i K8. Drugi zespół, składający się głównie z młodych pracowników, wykorzystuje swoje umiejętności dla architektury heterogenicznej, a także interesuje się Cellami i innymi nowinkami technologicznymi. Całkiem możliwe, że to właśnie ci ludzie stworzą w przyszłości upragnione urządzenie, które na zawsze pozbawi nasz komputer jednego głośnego wiatraka.

Ostatnia, trzecia grupa postrzegana jest przez niektórych jako mit, gdyż oficjalnie... **w ogóle nie istnieje!** Dlatego też nie możemy jednomyślnie stwierdzić, czym tak naprawdę będzie seria K10, nad którą, hipotetycznie, ludzie ci pracują. Najbardziej prawdopodobną wydaje się być informacja, że będą to obliczeniowe giganty o heterogenicznej architekturze. Niemniej jednak nie możemy przekreślić dwóch pozostałych spekulacji – albo kontynuacja obecnej linii, albo pochodna technologii EPIC (Explicitly Parallel Instruction Computing), czyli seria oparta na kodzie x86.

ATI Radeon czy AMD Radeon?

Aktualności publikowane w Internetcie ponownie będą się różnić. Sporo serwisów poinformowało swoich czytelników o nieco dziwnym podejściu AMD do marki ATI. A później – gdy informacja okazała się nieprawdziwa – tylko część wortalii wykonała odpowiednią poprawkę. Chodziło o pogrzebanie marki ATI.

Garrett Cutter, przedstawiciel AMD, powiedział, że nowe przedsiębiorstwo będzie nosiło nazwę AMD. Niektórzy wzięli sobie do słowa w bardzo do siebie i uznali, że karty graficzne ATI zmienią nazwę na AMD Radeon. Co więcej, Chris Hook (ATI) dołożył swoje tony głosu, mówiąc, że nie czuje się w jakiś specjalny sposób związany z nazwą produkowanych przez siebie urządzeń – dla niego najważniejsze jest, aby dostarczać wysokiej jakości produkty.

Tym sposobem narodził się spór o nazewnictwo, aż do momentu, gdy przedstawiciel ATI podał do wiadomości publicznej, że szefostwo AMD zdaje sobie sprawę z siły marki ATI i nie zamierza jej porzucać. W sklepach nie znajdziemy zatem Radeonów z nowym

Minimalizacja

Dwudziesta piąta rocznica powstania peceta już za nami. Dokładnie dwunastego sierpnia 1981 roku firma IBM zaprezentowała komputer przeznaczony dla indywidualnego odbiorcy. (Więcej informacji znajdziesz na str. 148 – redakcja.) Pierwszy pecet został pokazany w sali balowej hotelu Waldorf Astoria w Nowym Jorku i kosztował 1565 dolarów. Maszyna oferowała o wiele więcej niż jej 20 lat starszy krewiak, który był warty aż 9 milionów dolarów i zajmował... cały budynek. Z po-

czątku analizy podchodzili dosyć sceptycznie do produktu IBM-a, jednak później okazało się, że postawa ta była zupełnie nietrafna. Niebieski gigant sprzedał bowiem 240 tys. komputerów przez dwa pierwsze lata produkcji.

Najpierw cały budynek, potem blat biurka, aż w końcu... Czy koncern AMD jako pierwszy przyczyni się do dalszej minimalizacji podzespołów komputerowych i sprawi, że komputer wielkości pudełka zapalek będzie bliżej niż dalej? **[CDA]**

media-tech

Knows Your needs

www.media-tech.eu



technologia pożądana



Komputer

MT6301 MediaPower



**NAJLEPSZA
PC Format
2004
14086/CEN**

MT620 MANHATTAN PLAYER

A, miga!

de Tiges | A (le fajnie) MIGA



W 1984 roku pojawił się komputer, który długo był marzeniem graczy. 4096 kolorów i 4 ośmiobitowe przetworniki analogowo-cyfrowe to była jakość nieznana wcześniej.

Ale Commodore potrafił zabić swoją kurę znoszącą złote jajka. W 1994 roku właściwie nie się nie zmieniło. Dalej ten sam dźwięk i trochę lepsze kości graficzne, które były wykorzystywane tylko przez kilka gier. Większość i tak uruchamiała się na Amidze 500. Czy

ktos sobie teraz może wyobrazić nową produkcję, której „zaletą” będzie działanie na 486? Efekt był taki, że Commodore zbankrutował, a Amiga wyładowała na śmietniku historii. Ale warto ją – i gry na nią! – odkurzyć. Jak? Zaraz się dowiedzie.

Modele

Aby efektywnie używać emulatora, należy najpierw poznać modele, które były w sprzedaży. WinUAE ma kilka zdefiniowanych profili, ale przecież zawsze można coś poprawić. Na początku wyjaśnię,

czym się różnią poszczególne rodzaje pamięci:

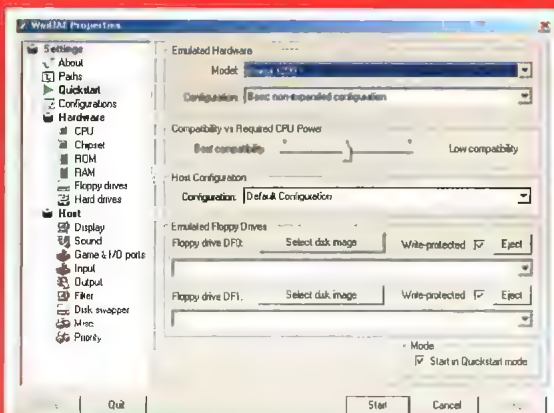
Chip RAM – pamięć, do której dostęp mogą mieć układy audio/video oraz procesor. Działa ona wolniej, ale tam muszą się znajdować dane graficzne i muzyczne. Maksymalny rozmiar tej pamięci to 2 MB. Emulator pozwala ustawić 8 MB.

FastRAM – pamięć, do której dostęp ma tylko procesor, więc jest najszybsza. Z3 Fast w WinUAE to pamięć podłączająca przez szynę Zorro III.



Dzięki dostępowi Workbencha nie jest już tak smutny jak dawniej.

Emulator



WinUAE jest już dość długo rozwijany, ale od wersji 1.0 zmieniono interfejs użytkownika. Wcześniej program był dość skomplikowany, ale w końcu dodano menu Quickstart, co bardzo ułatwiło obsługę. Wystarczy wybrać typ emulowanej Amigi i wcisnąć Start, ale w ten sposób przegapiamy kilka ciekawych funkcji. Aby wywołać menu, w czasie pracy należy wcisnąć F12.

Od góry w dół:

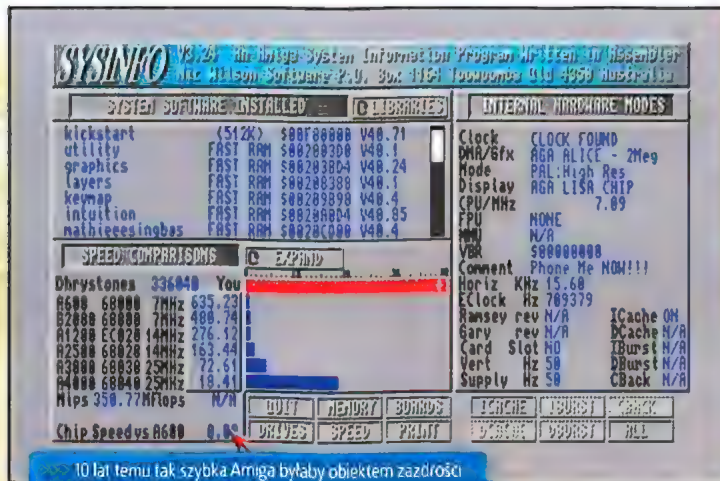
Fast – służy do szybkiego dostępu do ważnych katalogów. Najważniejszy jest link do katalogu Kickstart, który zawiera wszystkie pliki potrzebne do uruchomienia Amigi.

Quickstart – to menu, które pozwala na szybkie uruchomienie emulacji. Wystarczy wybrać typ Amigi i wcisnąć Start. W tym menu można również ustawić różne opcje, takie jak typ pamięci RAM czy typ dysku.

Emulated Hardware – własne konfiguracje. Wywołuje się, gdy korzystamy z emulowanych dysków twardych. Ja mam dwa pliki oraz jeden wspólny katalog. Konfigurowanie tego za każdym razem jest dość niewygodne.

Model hardware – zmiennica, która pozwala wybrać typ Amigi, na którą ma działać emulator.

Quickstart – menu, które pozwala na szybkie uruchomienie emulacji. Wystarczy wybrać typ Amigi i wcisnąć Start. W tym menu można również ustawić różne opcje, takie jak typ pamięci RAM czy typ dysku.



10 lat temu, tak szybka Amiga byłaby obiektem zazdrości właścicieli innych komputerów

Teną grą kupowało się Amigę

SlowRAM – pamięć, która przez system jest traktowana jako FastRAM, ale dostęp do niej jest równie wolny, co do ChipRAM. Łączy wady obydwu powyższych rodzajów pamięci i należy ją potraktować jako ciekawostkę. Występuje tylko w Amidze 500.

RTG – pamięć kart graficznych. Przydaje się, gdy chcemy użyć wyższych trybów i mamy odpowiedni sterownik. Uzbromieni w tę wiedzę możemy się przyjrzeć poszczególnym modelom Amig:

Amiga 500 – ma wbudowany procesor 68000, kości graficzne OCS, Kickstart 1.3 oraz 0,5 MB Chip RAM. Jednak zazwyczaj i tak miała rozszerzenie pamięci (o 0,5 MB Slow RAM). Większość gier wymaga co najmniej 1 MB RAM i taka konfiguracja jest wystarczająca. Amiga 2000 była „profesjonalną” wersją pięćsetki, a CDTV to też ten model, ale w bajeranckiej czarnej obudowie oraz z napędem CD.

Amiga 600 – Motorola 68000, 1 MB pamięci Chip, Kickstart 2.04 i kości graficzne

ECS. Brakowało jej klawiatury numerycznej, ale za to miała kontroler dysku twardego i port PCMCIA. W sumie niewiele się różni od Amigi 500+. Do tej rodziny można zaliczyć także Amigę 3000, która jednak miała o wiele szybszy procesor (68030) i więcej pamięci RAM.

Amiga 1200 – następczyni pięćsetki, która miała procesor 68EC020, 2 MB pamięci CHIP, Kickstart 3.0 oraz układy graficzne AGA. Ten komputer miał zatrzymać spadek sprzedaży wyrobów Commodore'a, ale jak wiadomo, tak się nie stało. O wiele ciekawiej prezentowała się Amiga 4000, która była dość powszechnie używana w studiach telewizyjnych, ale jej cena była za wysoka dla przeciętnego użytkownika. Miała ona także o wiele szybsze procesory 68030, 68040 a nawet 68060. Ta rodzina Amig doczekała się kart z procesorami PowerPC. Ciekawostką jest CD-32. Ta konsola do gier jest w rzeczywistości Amigą 1200 bez klawiatury, ale za to z napędem CD.

Bałagan licencyjny

Prawa do komputera po plajcie Commodore'a nabył ESCOM, ale... on też zbankrutował. (Jakieś przekleństwo?) Obecnie ten sprzęt „rozwija” Amiga, Inc. Nikomu jednak nie przyszło na myśl, aby uwolnić kod Kickstartu (ROM Amigi), co zahamowało kilka ciekawych projektów. Licencja na Kickstart utrudnia także korzystanie z emulatora. W najlepszej sytuacji są posiadacze tego komputera. Sami mogą zgrać odpowiedni plik lub po prostu ściągnąć go z Sieci. **Dopiero po zdobyciu ROM-u będzie można używać emulatora.** No trudno, nie ja to wymyśliłem. Komentować nie będę, bo nam brzydkich słów nie wypada używać...

Gry

Było to dobrodziejstwo, ale również przekleństwo Amigi. Właśnie gry decydowały o popularności tego sprzętu, ale



to powodowało, że Przyjaciółka była traktowana jako konsola do gier. Tak naprawdę to tylko aplikacje graficzne (także do renderingu trójwymiarowego) miały wysoki poziom. Dzięki temu Amiga zawędrowała do telewizji. Jednak procesor 68000 (a nawet 68EC020) był za słaby, aby ten komputer załapał się na trójwymiarową rewolucję. Obecnie większość tytułów (wiele znanych jest z PC, ale mają lepszą grafikę i muzykę) można znaleźć w plikach ADF. Jest to po prostu obraz dyskiety. Nie ma też problemu z uruchomieniem wielu dem. **Polecam „scenowe”.** Wiele z nich i teraz budzi podziw... [CDA]

1. Kickstart – zgodzić z modelem wybranej Amigi. Warto włączyć szybki BitBlt (zamiennie z BitBlt).

2. RAM – jak nie podawać, obsługa pamięci. W Amigach z Kickstartem, tutaj wybieramy go ręcznie.

3. Kickstart – tutaj wybieramy wersję Kickstartu. W Amigach z Kickstartem, tutaj wybieramy go ręcznie.

4. Kickstart – tutaj wybieramy wersję Kickstartu. W Amigach z Kickstartem, tutaj wybieramy go ręcznie.

5. Kickstart – tutaj wybieramy wersję Kickstartu. W Amigach z Kickstartem, tutaj wybieramy go ręcznie.

6. Kickstart – tutaj wybieramy wersję Kickstartu. W Amigach z Kickstartem, tutaj wybieramy go ręcznie.

7. Kickstart – tutaj wybieramy wersję Kickstartu. W Amigach z Kickstartem, tutaj wybieramy go ręcznie.

8. Kickstart – tutaj wybieramy wersję Kickstartu. W Amigach z Kickstartem, tutaj wybieramy go ręcznie.

9. Kickstart – tutaj wybieramy wersję Kickstartu. W Amigach z Kickstartem, tutaj wybieramy go ręcznie.

10. Kickstart – tutaj wybieramy wersję Kickstartu. W Amigach z Kickstartem, tutaj wybieramy go ręcznie.

11. Kickstart – tutaj wybieramy wersję Kickstartu. W Amigach z Kickstartem, tutaj wybieramy go ręcznie.

12. Kickstart – tutaj wybieramy wersję Kickstartu. W Amigach z Kickstartem, tutaj wybieramy go ręcznie.

13. Kickstart – tutaj wybieramy wersję Kickstartu. W Amigach z Kickstartem, tutaj wybieramy go ręcznie.

Mądry Qn'ik po szkodzie

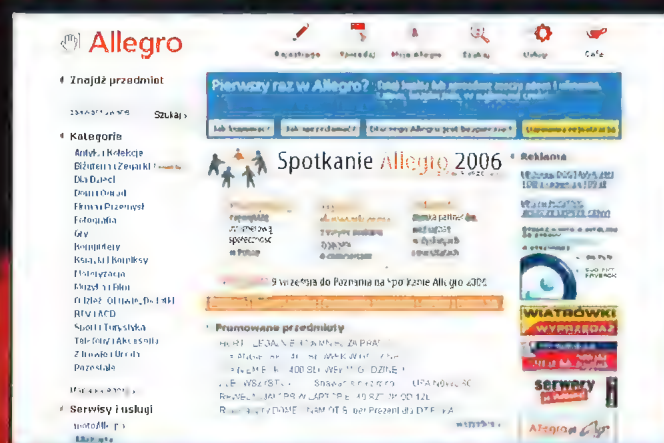
Qn'ik | O tym, jak padłem ofiarą oszusta na Allegro

To zawsze zdarza się innym. Jak całe zło tego świata. Ale tym razem trafiło na mnie – padłem ofiarą oszusta na Allegro. Zamiast wylicytowanego telefonu komórkowego dostałem... doświadczenie i okazję do napisania tego tekstu.

Są takie chwile w życiu kobiety, kiedy można dość swajego starego telefonu i chce kupić sobie nowy, młodszy i zgrabiejszy. Nie inaczej było też z moją kieszonką. Przez dłuższy czas śledziła aukcje na Allegro, chodziła po komisach – wreszcie znalazła to, czego szukała. Wybrała aparat za dość niską cenę: 249 zł.

I sposób dostarczenia (dobier osobisty nie wchodził w grę ze względu na zbyt dużą odległość – choć sprzedający to zaproponował) rozwiązała wątpliwość. Kupiłam!

Wybrałem płatność przelewem, jako że najszybszą i najwygodniejszą – wysyłałam



był ostatni znak życia, jaki od niego dostałam. Gdy czekałam na przesyłkę, na mojej skrzynce mailowej pojawiła się informacja

o jego dozwoleniu. wysyłałem maila bez wywieście bez jakiegokolwiek skurku. Po około trzech tygodniach bez odzewu wybrałem się na policję, by zgłosić zawiadomienie o popełnieniu oszustwa (tak się to fachowo nazywało, więc 286 par. 1 KK).

Kupiłem „telefon” od człowieka, który ukradł konto uczciwemu użytkownikowi aukcji. Naturalnie „towa” nie istniał i nigdy nie miał być wysłany kupującemu.

tych, podczas gdy na innych aukcjach ceny tego samego modelu zaczynały się od 280, a kończyły na 330 zł.

Okazja była tym większa, że sprzedający zdawał się człowiekiem godnym zaufania. Ponad 100 komentarzy, samo pozytywne, z jednym wyjątkiem (ale to raczej niesłusznym sądząc z jego treści i wyjaśnienia). Nie były one w dodatku „nabite” na jakichś jednoznacznych aukcjach, tylko uczciwie zdobyte na sprzedaży dość drogiego przedmiotu. Szybkie pytanie mailem o gwarancję

pieniądze przez Internet, oszczędzam przecież bardzo dużo czasu. Liczyłem, że niczym nie ryzykuję – nawet jeśli sprzedający okazałby się oszustem, zostałem objęty Programem Ochrony Kupujących, którym sycy się Allegro. Jako że wartość transakcji nie przekraczała 300 złotych, powinienem dostać pełną kwotę w ramach ubezpieczenia. Kupiłem.

Następnego dnia wysłałem maila do sprzedającego, który odpisał szybko i zapewnił, że nazajutrz wyśle zakupioną komórkę. I to

od Allegro, by poki co nie finalizować transakcji, gdyż zachodzi podejrzenie oszustwa i konto sprzedającego zostało zawieszono. Naturalnie w moim przypadku było już za późno.

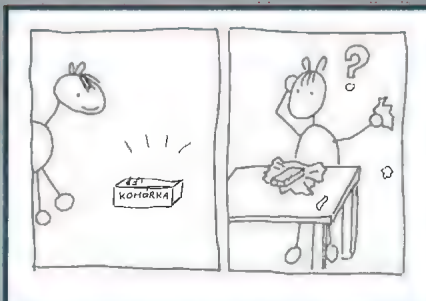
Co się okazało? Kupiłem „telefon” od człowieka, który ukradł hasło uczciwemu użytkownikowi aukcji i na jego konto „sprzedawał” nieistniejący towar!

Niezwykle zefoszczony na oszusta, od razu wzięłem się za interweniowanie. Na początku próbowałem kilkakrotnie się

Zostałem przyjęty przez niezwykle miłą i sympatyczną dziewczynę, która to jednak z pisaniem radziła sobie nie najlepiej, tak samo jak ja z dyktowaniem. W każdym razie po półtoragodzinnym przesłuchaniu i zdaniu dość dokładnej relacji (łącznie z tłumaczeniem, co to jest Allegro i że zawarta przez Internet umowa kupna-sprzedaży jest jak najbardziej ważna i obowiązująca również w niewidzialnym świecie) wyszedłem – pozostało mi tylko czekać na pismo z decyzją, czy policja zajmie się moją sprawą.

Przyznam, że przygotowałem się do składania zeznań dość dobrze, co radę uczynić również innym ludziom znajdującym się w podobnej sytuacji. Przede-

Qn'ikowa Auć-kcja



Co to POK



Program Ochrony Kupujących to swoiste ubezpieczenie, z którego może

skorzystać każdy użytkownik serwisu Allegro, o ile spełnia/akceptuje m.in. poniższe warunki:

Z POK nie możesz skorzystać, jeśli za przedmiot płaciłeś gotówką lub na pocztę, przy odbiorze przesyłki.

- W ramach Programu zwracane jest maksymalnie 300 złotych. Jeśli więc zostaleś oszukany na kwotę wyższą – dostaniesz tylko 300.

- Sprawę musisz zgłosić na policję

- Z POK można skorzystać maksymalnie dwa razy (oczywiście dla różnych aukcji)

- Osoba, od której kupujesz, musi mieć więcej komentarzy pozytywnych niż negatywnych i neutralnych

- Z POK nie może skorzystać osoba, która dostała już pieniądze z innego ubezpieczenia (np. przy płatności kartą kredytową). Tak samo przed otrzymaniem pieniędzy użytkownik musi się zobowiązać, że je odda, gdy odzyska je w inny sposób (np. drogą sądową od złodzieja).

- Przedmiot, który kupujesz, musi być zgodny



z regulaminem Allegro (nie licząc więc, że ktoś ci zwróci pieniądze, jeśli nie dostaleś np. wylicytowanej bomby atomowej czy kałasza)

Jak kupować bezpiecznie na aukcjach

Jeśli chcesz mieć jak największą pewność, że dostaniesz zamówiony przedmiot, zastosuj się do poniższych zasad. Jeśli spełnisz wszystkie warunki, będziesz miał niemal 100% pewności, że wszystko pójdzie sprawnie i bezstresowo

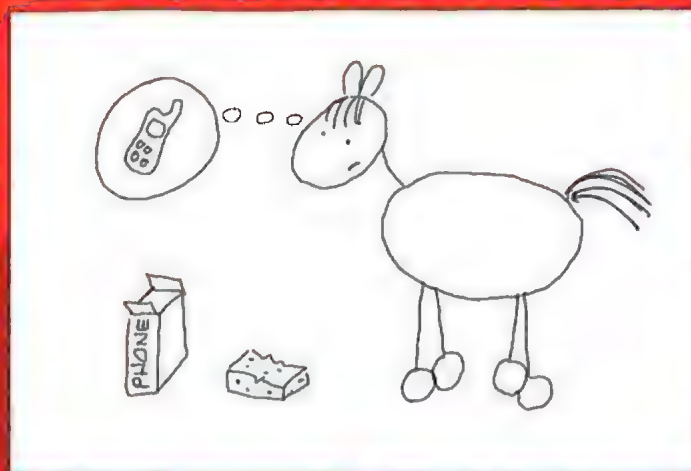
1. Kupuj tylko u ludzi, którzy mają dużo punktów i patrz na kilka ostatnich (niezauważonych jeszcze z serwisu) aukcji, czy nie były to sztucznie nabijane „pozytywy” (większość aukcji, w których końcowa cena przedmiotu to złotówka). Czytaj również uważnie komentarze – głównie negatywne i neutralne. Jeśli coś wzbudza twój niepokój – daruj sobie licytację

2. Jeśli to możliwe, **proś o odbiór osobisty**. Zawsze kiedy szukasz jakiegoś przedmiotu, na początku ustaw filtr, by serwis pokazywał jedynie aukcje z twojego województwa. Jeśli nie znajdziesz interesującej cię rzeczy, dopiero później szukaj w całej Polsce

3. W przypadku droższych przedmiotów najlepiej bierz przesyłkę za pobraniem z możliwością otworzenia paczki na pocztę (usługa płatna dodatkowo 5 złotych). Będziesz mieć pewność, że w środku znajduje się to, co chciałeś, a nie cegła (no, chyba że zamawiałeś cegły)

4. Sprawdź, czy sprzedający już wcześniej wystawiał przedmiot, który kupujesz. Jeśli tak – i dostał pozytywne komentarze od użytkowników – ryzyko zakupu jest w zasadzie minimalne (można się pokusić o wpłacenie pieniędzy z góry – co jest wyjściem szybszym i wygodniejszym). Ja właśnie jedynie tego punktu nie dopinowałem...

5. W miarę możliwości dzwoni do sprzedającego przed dokonaniem wpłaty. Praktyka pokazuje, że zdecydowana większość oszustów podaje na Allegro nieprawidłowy numer albo nie odbiera telefonu. Wórew pozorom niewielu jest twardzieli, którzy potrafią klamać w żywe ucho słuchawki.



wszystkim wydrukowałem stronę z aukcją, dowód przelewu oraz całą treść korespondencji z oszustem, łącznie z nagłówkami maili (w Outlook Expressie można wyświetlić niewidoczne normalnie dane o osobie wysyłającej wiadomość poprzez podświetlenie maila i wciśnięcie kombinacji Ctrl+F3). Szczególnie te ostatnie są istotne, gdyż pozwalają dokładnie zlokalizować miejsce, z którego zostały wysłane wiadomości

To, że zwróciłem się do policji, nie było spowodowane tylko moją niezłomną wiarą w skuteczność tej instytucji oraz w to, że złodzieja spotka zasłużona kara. Wizyta na posterunku i otrzymanie numeru sprawy jest podstawowym warunkiem, dzięki któremu można przystąpić do wspomnianego wcześniej Programu Ochrony Kupujących na Allegro (o innych jego założeniach możesz przeczytać w ramce).

Zanim jednak poszedłem na policję, wcześniej wysłałem mail do Allegro z pytaniem, co mam robić, informując jednocześnie o zaistniałej sytuacji.

Pierwsza reakcja nieco mnie zaniepokoiła, gdyż w odpowiedzi przeczytałem: „Niestety, na chwilę obecną podstawową drogą odzyskania pieniędzy, jaka wydaje się prawdopodobna – jest zgłoszenie sprawy policji”. Ani słowa o możliwości uzyskania pieniędzy z ubezpieczenia. Na szczęście Allegro się zrehabilitowało, wysyłając mi po miesiącu informację, że jeśli chcę skorzystać z POK, muszę uzupełnić formularz najwcześniej w 30 dni po zakończeniu aukcji, jednak nie później niż po 90 dniach.

Formularz ów jest tutaj kwestią kluczową, gdyż poza standardowymi rubrykami, w których należało opisać szczegóły przebiegu aukcji, była też jedna, w której należało podać numer sprawy, który jest przyznawany przez policję lub prokuraturę.

Kłopot w tym, że na rozpoczęcie postępowania trzeba czekać – niekiedy dość długo. W moim przypadku prokuratury w Kielcach (tam jestem zameldowany), we Wrocławiu (tam zostało popełnione przestępstwo) i w Wałbrzychu (tam – według ustaleń policji – znajdował się oszust) przekazywały sobie

ciągłe moje papiery, przez co musiałem czekać na upragniony numer sprawy znacznie dłużej niż regulaminowe 90 dni. Na szczęście system, mimo braku tego numeru, „przelknął” mój wniosek. Dokładnie 2 stycznia 2006 roku zostałem zapewniony, że został on przyjęty i będzie rozpatrzony w ciągu 30 dni.

Na tym słuch po nim na jakiś czas zaginął – przez dwa miesiące nie dostałem żadnej informacji co do dalszych jego losów. Dopiero gdy się przypomniałem 20 kwietnia, okazało się, że mój wniosek został zaakceptowany, jedynie wiadomość o tym do mnie nie dotarła.

Teraz już tylko należało wystać do Allegro kilka dokumentów, m.in. ksero dowodu, oryginał wpłaty, wydrukowany formularz oraz... ksero postanowienia o wszczęciu śledztwa. Na to musiałem poczekać jeszcze kilka miesięcy, ale wreszcie się udało. Spakowałem wszystko do koperty, wysłałem – i po kilku dniach zostałem poinformowany, że w ciągu 14 dni roboczych dostanę pieniądze. Nie dostałem. 15 dnia wysłałem maila z pytaniem, co się dzieje, po czym otrzymałem odpowiedź, że przelew dojdzie do mnie w terminie do 10 dni roboczych, bez żadnego wytłumaczenia zwłoki. W chwili zamykania tego numeru CDA jeszcze zwrotu nie zobaczyłem...

Specjalnie w żadnym momencie kontaktu z serwisem nie zdradzałem swoich powiązań z CD-Action (praktyka pokazuje, że reklamacje ludzi związanych z prasą załatwiane są sprawniej i uprzyjemniej niż inne. Mało kto chce ryzykować obsmarowaniem na łamach poczytnego magazynu), toteż nikt nie mógł się spodziewać, że przy okazji przygotowywuję materiał do pisma. I to widać, gdyż odniosłem wrażenie, że proces ubezpieczeniowy jest tak zaplanowany, żeby trwał możliwie długo. Oczywiście na działanie prokuratury serwis żadnego wpływu nie ma, jednak ginące po drodze maile i dłuższy niż deklarowany czas oczekiwania na odpowiedź może zniechęcić wielu poszkodowanych od domagania się swoich – często niewielkich – kwot. Oczywiście być może to tylko ja miałem takiego pecha, ale prawdę mówiąc: wątpię. O tym, jak sprawa potoczyła się dalej, przeczytacie za miesiąc. (CDA)

Magazyn

Wakacyjna growa posucha, w połączeniu z deszczami, które nawiedziły nas w sierpniu, sprawiły, że zabraliśmy się za czytanie i kreskówki. Polecamy wam trzy książki i DVD z bardzo zwarlowanymi filmikami...



Gamedec. Granica rzeczywistości

Gamedec to skrót od Game Detective. Być może w przyszłości wraz z rozwojem gier pojawi się taki fach. Książka to zbiór 12 ciekawych i bardzo sprawnie napisanych opowiadań. Zagadki, z którymi boryka się gamedec Torkil Aymore, są często niezwykle, ale oparte na całkiem fajnych pomysłach. Opowiadania najbardziej zbliżone są klimatem do powieści sensacyjnych i kryminalnych. Są intrygi, śledztwa, piękne kobiety, walki, odrobina damsko-męskiej pikanterii, a nawet polowanie na dinozaury oraz dużo innych ciekawych pomysłów na życie w wirtualnych światach. Jak nazwa fachu detektywa wskazuje, nie brakuje też gier. Ponieważ jest to świat przyszłości, są one inne od tego, co znamy obecnie, ale można się w nich doszukać sporej liczby znanych elementów.

Powieść czyta się bardzo dobrze. Autor stworzył wiarygodny świat, który nie sprawia wrażenia obcego. Przyszłość opisana w książce ma szansę zaistnieć i może właśnie dlatego tak łatwo przychodzi utożsamianie się z bohaterem. **[Ghost]**

- autor: Marcin Przybyłek
- wydawnictwo: superNOWA
- cena: 22 zł (Merlin)

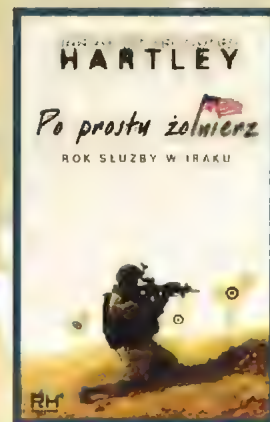


Gamedec. Sprzedawcy lokomotyw

To kontynuacja przygód gamedeca Torkila Aymora – tym razem w formie rozbudowanej powieści. Przed jej przeczytaniem warto sięgnąć po pierwszy tom, który wprowadza nas do w realia świata XXII wieku i przedstawia wiele z postaci występujących w tej książce.

Powieść wciąga, a liczba i spłot intryg wymaga skupienia i uwagi. Dlatego warto sięgnąć po nią wtedy, gdy będziemy mogli poświęcić jej więcej czasu. Akcja jest szybsza, czasem bardziej brutalna. Ponieważ rzecz dzieje się w przyszłości i autor może puścić wodze fantazji, uzyskujemy ciekawy mariaż powieści sensacyjno-kryminalnej z political fiction. Ponownie jest to sprawnie napisana rzecz, którą się przyjemnie czyta i która zapewniła rozrywkę intelektualną na wysokim poziomie, a jednocześnie całkiem nieźle pozwala się zrelaksować. Zaczynasz... i zapominasz o realnym świecie. Z niecierpliwością czekam na trzecią część pt. „Zabaweczki”. **[Ghost]**

- autor: Marcin Przybyłek
- wydawnictwo: superNOWA
- cena: 25,50 zł (Merlin)



Po prostu żołnierz

Autor tej niezwyklej książki jest amerykańskim żołnierzem – a jej podtytuł głosi „Rok służby w Iraku”. I to chyba wyjaśnia wszystko. Pod warunkiem, że nie oczekujecie ani spektakularnej „hollywoodzkiej” powieści wypełnionej akcją, ani też z drugiej strony prezentacji „brudnej, niemoralnej strony wojny”.

Ta książka pozbawiona jest takich skrajności. Pokazuje szczegółowo przeżycia żołnierza, który kilkakrotnie we wspomnianym roku był pod ogniem i sam parę razy strzelał do kogoś, kto miał być „terrorystą”. Ale zwykle okazywał się np. hodowcą drobiu.

Czemu więc polecam tę książkę? Bo się znakomicie czyta i jest tam – pozbawiona patosu, szczerza do bólu, może nawet trochę nudna – prawda. Prawda, za którą autor został zdegradowany, a jego blog, na podstawie którego powstała książka (można zajrzeć: www.justanotherdier.com), na jakiś czas usunięty przez US Army z Netu. **[Smuggler]**

- autor: Jason Christopher Hartley
- wydawnictwo: Redhorse
- cena: 27,99 zł

Happy Tree Friends – Totalna zagłada

Chyba ciężko byłoby znaleźć kogoś, kto na Internetu dalej niż rok i nie widział przynajmniej jednego odcinka z makabrycznej serii kreskówek „Happy Tree Friends”. A jak nie w Internecie, to w MTV. Uwielbiam czarny humor, a ta seria jest kwintesencją takiego właśnie klimatu. Milutki, kolorowe i miśkierkowe zwierzątka mają tak kłopotliwe przygody, że nawet Hannibal Lecter by się przeraził. Każda z nich zaczyna się niewinnie, wesoło, ze skocznej muzyką, ale dla zwiastu okazuje się na tyle przewrotną, że mało który z bohaterów dożywa końca odcinka. Ilość krwi przelanej w serii na jednej płycie DVD jest większa niż we wszystkich częściach „Rambo” łącznie. Od pewnego czasu można kupić w naszym kraju płytę z HTF „Totalna zagłada” – to pakiet składający się z 3 DVD-ków, na których jest łącznie ponad 50 odcinków tej serii oraz całkiem mnóstwo dodatków, łącznie ponad 5 godzin oglądania. Film jest dozwolony od 18 lat. **[Ghost]**

Reżyseria: Glenn Basford, Brian de la Pinta, Michael Ryan, Steve Whitely
Animacja: [DVD] Animacja: [DVD] Animacja: [DVD] Animacja: [DVD]
Dystrybucja: Monolith Video
Zbiórka DVD: [DVD] Zbiórka DVD: [DVD] Zbiórka DVD: [DVD] Zbiórka DVD: [DVD]



1 zł

TAPETY

SMS na 7140



				
WIP4536	WIP4567	WIP4568	WIP4506	WIN4566
				
WIP4522	WIP4569	WIP4565	WIP4567	WIP4567
RONALDINHO				
10	WIP4569	WIP4568	Kecham Piso, ho chadze po mim-jesam!	WIP4568



WHN463 WHN5490 WHN4352



W-AM101
W-AM102
W-AM103

W1N1400 W1N3065 W1N6359

Aby pobrać **TAPETĘ** za złotówkę wysył SMS na numer **7140**, w treści wpisz kod elementu (np. W1N141) Aby wysłać do znajomego np. kodzie



SMS na 7441

ANIMACJE / SMS na

			Alarm	DHN633
			Dzwonek do drzwi	DHN632
			Przełącznik browninga	DHN645
			Wzrostki smęch	DHN630

ANIMACJE / WYGASZACZE 7441

Automatyczna sekretarka DH-N54Z
Dzwonek kibica DH-N54A
Nie wstyd się porośnięć odbiorcą DH-N56B
Ochrona przed kradzieżą DH-N54C



Figure 10 shows six small images arranged in a 2x3 grid. The top row shows three images: a landscape with a green field and a blue sky, a person in a red shirt, and a person in a red shirt. The bottom row shows three images: a person in a red shirt, a person in a red shirt, and a person in a red shirt. Each image is labeled with a text ID: KH-11459, KH-11447, KH-11307, KH-11459, KH-11447, and KH-11307.

			Opublikowany w: WPROG16 Odbierz mnie, że się czuję: WPROG17 Przeglądaj z: WPROG18 To ja! Twój telefon, odbierz mnie: WPROG19
---	---	---	---

To są p... zwinom... DH-568
Dziwny Pan/Pani wypowiel... DH-569
Jestem najszlachetniejszym ogniwem DH-567
Podobnie jak ciębie dumi... DH-568

Aby pobrać ANIM/WYGASZACZE wyślij SMS na numer **7441** w treści wpisz kod elementu (np. KJ-N51). Aby wysłać do znanego po kodzie

Yes yes yes
Dziwczynina w bluzi
Hawajska kochanka
Niewolna ciemnoty

TITAN QUEST



Zmyślowystrs **DHN-658**

Aby zobaczyć DZWOŃKOWOŁOŚY

WV-0600


 ylanla
 06 do 09.10.2006

W 93461 W 93474 W 93475 KONKUR

Politeknika

MAPA

**W KOMÓRCIE
SMS na 7940**
Polska GHN1211

WINSO7 WINSO7 WINSO7 **Aby wygrać**
wystarczy posłać

	Londyn	GHN1250
	Gdańsk	GHN1220
	Kraków	GHN1219
	Łódź	GHN1217
	Katowice	GHN1218

o treści **DIAB**

Szukaj	Poznań	GHN1216
Poznań	Szczecin	GHN1215
	Toruń	GHN1214
	Warszawa	GHN1213
	Wrocław	GHN1212

na 714

Szukaj  **Dostępność: N30/N40/N60
N6600/S5x/M5x/SE5/SE6
SE7/MT/Mv/E7x/SCx/MTx**

zaworowego (np. WI-IV1501234567) Orlzymusz
położyć i porządek element

orac GPE JAVA wyślij SMS na numer 7040
wypełnij kod elementu dla Molt, Siemens, Motorola
i wyślij. Ciężko Ci? Sprawdź, jak to zrobić: www.7040.pl

Downy
Lysol
OxiClean

[illegible]

		
G-N239	G-N284	G-N104
R30 N40 N60 N6600 My SE7	R30 N40 N60 MT SX1	R30 N40 N60 MT SE6

N30 | N40 | N6000 | N5a
K1 | SE5
SE7

[illegible]

S5x - Semmes-Medical Model Sub-S40 **M5x** - Semmes-Medical Model Sub-L50
MTx - Semmes-Medical Sub-S42 Sub-S45 **E7x** - Semmes-Ericson E-100
E10x / 20 **Ea10** **Scx** - Semmes-Cotton S300 S320 S330 V340 X300

100

FACTION REDACTION

Kaszankowa polemika

✉ Piszę jako osoba prywatna i ma się to nijak do oficjalnego stanowiska firmy względem państwa magazynu, którego to stanowiska, nawiasem mówiąc, nawet nie znam. Mail ten odnosi się do recenzji gry War in Columbia autorstwa pana skrytego pod pseudonimem Eugeniusz Siekiera.

Autor listu, z tego, co pamiętam, „maczał palce” w tej grze bodaj jako programista. To tak gwoli wyjaśnienia.

Całość recenzji, jej wydźwięk, jak i sam fakt umieszczenia jej w Kaszanki Zone nie robią na mnie wrażenia, jednak nie mogę przemilczeć kilku rażących uproszczeń czy wręcz nieprawd wynikających z braku wiedzy recenzującego. Może z punktu widzenia czytelnika recenzji, a może nawet z punktu widzenia recenzenta, są to rzeczy nieistotne, jednak wiedziony poczuciem przyzwoitości zawodowej nie mogę w tej sprawie nie zabrać głosu.

Jedyną pozytywną opinią w treści recenzji jest, cytuję: „Umiarkowane brawa należą się tu jednak bardziej ekipie Techlandu, bo to przecież ich silnik (ChromeEngine) napędza ten tytuł”. Te „umiarkowane brawa” dla programistów Techlandu byłyby jednak nie całkiem zasłużone. Owszem, chwalona część renderująca silnika jest ich autorstwa, ale tak przez pana Eugeniusza Siekiere obśmiany ragdoll jest również ich dziełem, a to nie jedynie, co popelnili. Programiści City Interactive nie dołożyli żadnej pracy, by tego ragdola uczynić jakkolwiek śmieszniejszym.

Przyjmujemy to do wiadomości. Co nie zmienia faktu, że rag-doll recenzenta rozśmieszy, niezależnie od tego, kto był za niego odpowiedzialny. Tyle że brawa dla Techlandu za engine są w tym momencie „umiarkowańsze” niż przedtem. No i szkoda troszkę, że programistom CI nie chciało się poprawić czegoś tak ewidentnie szwankującego...



Ośmielę się sformułować tezę, że pan Eugeniusz nie ma pojęcia o procesie tworzenia gier, o backstage'u tej branży.

Ośmielę się zgodzić z tym – faktycznie recenzent nie musi znać się na backstage'u i „kulisach srebrnego ekranu”, płaci się mu bowiem za to, że pisze o wadach i zaletach samej gry. Tak jak komentator sportowy nie musi się znać na treningu wydolnościowym, ale może, wręcz powinien! – zauważyć, że piłkarze w czasie meczu są wolni i wyraźnie przemęczeni, ergo ten trening ktoś spaprał. Krótko mówiąc – interesuje go TYLKO skutek danej czynności, a nie sama czynność i kto za nią stoi.

Bo np. co niby ma wspólnego programista z tworzeniem poziomów samej gry (cytuje: „Jak programiści nie potrafią stworzyć sztucznej inteligencji na poziomie, próbują gracza zatrzymać w inny sposób – zrzucając mu na głowę tak niedorzeczne ilości mięsa armatniego (...)”)?

No to inaczej – nieważne, kto to projektował (programista, level-designer itd. – w końcu czy to ważne dla odbiorcy?); prawda jest nadal taka sama: zamiast zainwestować w dopracowane AI, zwała się graczy na głowę hordy – głupich – wrogów. Tak właśnie jest w tej grze tego – jak rozumiem – pan nie neguje...

A propos samego AI w grze, jego formuła niestety też narzucona jest przez ChromeEngine. Z pustego i Salomon nie należy.



A co to znów obchodzi recenzenta? Widać, w obecnych czasach poziom AI reprezentowany przez tę wersję engine'u po prostu nie daje rady. (Inna sprawa, że odpaliłem Chrome'a z ciekawości i tam NPC zachowują się jednak jakoś...no, nie mądrze... ale jakoby sensowniej). Może trzeba było zainwestować w lepszy engine albo znaleźć programistów, którzy potrafią coś więcej, niż wbudowywać w engine swe procedury i ścieżki? Proszę sobie popatrzeć na Wiedźmiana – jak widać, zdolni/kreatywni programiści są w stanie naprawdę ostro podrasować nawet leciwy silniczek...

Heja!

Heh, wiecie, po czym poznaję, że wakacje się kończą? Zaczyna przychodzić mnóstwo długich listów marudno-pretenzyjno-narzekackich. I w tym AR macie tego namacalne dowody. PS To kiedy ta kartkóweczka? Lekcje odrobione? ...No dobra, nie pękajcie, do kolejnych wakacji zaledwie z 300 dni. Hy,hy! (...Tylko nie po twarzy! Ej!!!)

Pan Siekiera najwyraźniej nie wie, że fakt, iż jakaś gra używa jakiegoś engine'u, wcale nie oznacza, że twórcy tej gry mają jakiegokolwiek prawo w ten engine ingerencji. Zwłaszcza twórcy gry budżetowej.

Znów: ale co nas to obchodzi? Oceniamy grę, jaka jest, a nie ograniczenia w umowie i budżecie. (Naturalnie poprawka, że to gra budżetowa, była uwzględniona – tym niemniej „budżetowość a” gry nie można tłumaczyć wszystkiego...)

Dalej: nie zgadzam się z oceną 2. Świadom jestem, że moim prawem jest się z nią nie zgadzać, ja twierdzę jednak, że to ocena niewłaściwa. Ocena nijak mająca się do skali stosowanej w Państwa miesięczniku.

To, jak widać, zna pan reguły przyznawania ocen w CDA lepiej niż my sami. :)

Niejednokrotnie gry będące gniotami całkowitymi i definitywnym otrzymywały oceny rzędu 3.

Najwyraźniej zdaniem autorów NIE były aż takimi gniotami, jak pan sugeruje.

Nie twierdzę, że War in Columbia to tytuł wybitny (wręcz daleki jestem od tego), lecz tytuł „w sam raz” jak na swoją cenę.

Ceny się nie czepialiśmy. Ale cena to nie wszystko, bo czasem nie warto nawet wydawać na grę o tych 20 zł, które dla wie u graczy stanowią poważną część ich miesięcznego budżetu. Jakby kosztowała góra 5 zł, wtedy byłaby ciut inna rozmowa.

Wydaje mi się, że 2 jest oceną zaniżoną i zaczynam nadstawiać ucha głosem mówiącym, że w pismach o grach komputerowych produkty różnych firm są różnie traktowane (ewentualne powody takiego działania pomijam milczeniem).

Jasne. 20 000 \$ w kopercie z grą i macie 8/10 jak w banku. To pan sugeruje? Baaardzo nieładnie...

Zdaję sobie doskonale sprawę, że wycinając ten i ów kawałek mail mój może zostać dokumentnie obśmiany na łamach waszego magazynu.

Tak, ale byłoby to zagranie na poziomie zbliżonym do zarzutów o n e j d n a k o w e traktowanie gier różnych producentów. Więc tego nie zrobię, bo mi byłoby troszkę wstyd. Ba – w trosce o to, by nie zarzucono mi jakiegokolwiek manipulacji tekstem, pozostawiam

gramatykę itd. owego listu bez żadnych zmian. Domniemywam, że Word (autokorekta...) też nie miał prawa w nim czegośkolwiek zmienić? :)

Nie chodzi mi jednakowoż o upominanie kogokolwiek, poprawianie czy pouczanie, lecz zwyczajnie o wyjaśnianie, przedstawianie prawdy widzianej oczami człowieka, który na temat pewnych aspektów tworzenia gier w ogóle jak i tego konkretnego tytułu wie więcej.

A nie uważa pan, że to argumentacja w stylu „już ja wiem najlepiej, jak moje dziecko jest piękne i zdolne”? Tzn. że n e m o ż n a b y ć o b i e k t y w n y m z a b i e r a j ąc g ł o s w s p r a w i e, k t o r a n a s b e z p o s r e d n i o d o t y c z y. CDA – szczerze mówiąc – wisi, czy tę (lub inną) grę zrobił Play, Techland, Metropolis, City Interactive, czy może id Software. Nas interesuje tylko, czy owa gra jest dobra, czy nie. Nie twierdzimy, że zawsze i w 100% trafiamy w sedno – w tym przypadku jednak, niezależnie od tego, czy gra dostaje 2, czy 3, czy może nawet 3+, prawda jest taka, że w żaden sposób wybitna nie jest (z czym pan sam się zgadza) i tym samym grać w nią sensu specjalnego nie ma.

Dziękuję za czas poświęcony lekturze mojego maila i mam nadzieję, że nikt jego treścią nie poczuje się urażony. Pozdrawiam.

Mieszko Zieliński

Urażony nie jestem, acz przyznam, że niektóre zawarte w liście sugestie przyjąłem z pewnym niesmakiem i zażenowaniem.



Mundialowe odpryski

✉ Ech, więc w ost. nr waszego czasopisma jest wiele złośliwości i uwag na temat naszej reprezentacji. Wiem, nie pokazali wiele na tym i na poprzednim i na poprzednich Mistrzostwach, można nawet powiedzieć że NIC nie pokazali.

No jak NIC? Pokazali przecież całkowitą bezradność, a to zawsze coś... :/

Jednak pisząc, jacy to oni nie są, pisząc nawet otwarcie (w GW chyba gem to

Myśl miesiąca:

Nic tak nie cieszy jak koniec
CUDZYCH wakacji. :P

napisał), że można ich porównać jedynie
cyt. „do dupy”.

Raczej ch grę.

Jest nie dość, że okrutne, bo leżącego się
nie kopie, a do tego nie „kibicowskie”:
(słowo wymyślone przez autora). Prawdzi-
wi kibice są po to, by cieszyć się zwycię-
stwem i wspierać po porażce.

Owszem – ale nie bezkrytycznie. Przegrać
– rzecz ludzka. Ale przegrać bez walki, grać
bez ducha, jaj i „pazura”... (I nie mów mi
o meczu z Niemcami, chłopaki robili wszystko,
żeby NIE PRZEGRĄĆ, a nie żeby WYGRĄĆ,
mimo że remis przecież guzik Polsce dawał,
więc co to za ambicja?)

Sądzę, że połowa redakcji albo – powiem
szczerze – CAŁA nie pokazałaby wiele
więcej niż Orły.

LOL. Tego by jeszcze brakowało, żebyśmy
grali jak nasze „orły”. Bo to by znaczyło, że oni
są już totalnymi amatorami. Ale sam fakt, że
gramy gorzej niż oni, nie oznacza, że nie mamy
prawa ich gry krytykować.

Jednak nie o to chodzi – oni mają taką
pracę, więc powinni się z niej dobrze wy-
wiązywać.

Tym bardziej że większość z nich więcej zara-
ba w tygodniu niż spora część społeczeństwa
w rok.

Wy piszecie recenzje, a nie gracie w piłkę,
więc w tym powinniście „zdobywać pucha-
ry”... Widzę, że powoli piszę od rzeczy, więc
powiem tyle. Nadal będę krzychał „DO
BOJU, POLSKA”, nawet kiedy będą prze-
grywać z Wyspami Owczymi 11:0, bo na
tym wg mnie polega kibicowanie.

Jas7777777

Cóż, mól się, by słowo nie stało się ciałem...
Swoją drogą, krzychać „do boju” przy stanie
0:11 to trochę jak krzychać „do ataku!”
i jednocześnie spier... w panice z pola bitwy
w kierunku najbliższego lasu. :)

KOCIĄK MIESIĄCA



Cytaty z lektur szkolnych

✉ Wszystkie pochodzą z książki „Syzyfo-
we prace” S. Żeromskiego

...gdy nauczycielka wydała się do kuchni,
co chwila odskakiwała z chichotem”.

„Co chwilę jakiś zerznięty wychodził na
korytarz, gdzie witała go zrozpaczona
twarz matki lub ojca.”

AR-eakcje

✉ Właśnie przeczytałem listy
w „MegaPanoptikum” i się załama-
łem. Jak można być aż tak tępy: „ortografia
nie jest taka ważna prze-
cier i tak nikt nie zwraca na to
ówagi”. Ja rozumiem, że wy z DYS-
funkcjami macie na to papiery, że
będziecie mieli łatwiej na maturze itd.,
ale jak potem napisiecie CV do jakiejś
firmy z masą błędów ortograficznych,
raczej kiepsko widzę wasze szanse na
dostanie jakiegokolwiek posady. Rozu-
miem, że raz kiedyś można „strzelić jakie-
goś byka”, ale są pewne granice. Poradzę
wam coś. Musicie się ostro wziąć za siebie.
Przepisywać jakieś dłuższe teksty, po
napisaniu czegokolwiek posiedzieć ze słow-
nikiem ortograficznym, a przede wszyst-
kim DUŻO CZYTAĆ! Mój młodszy brat
też jest dysortografem, ale od kiedy zaczął
czytać dla własnej przyjemności, robi tych
błędów zauważalnie mniej.

Sprawa nr 2. Dlaczego nie piszecie o Li-
nuxie. Jest to przecież bardzo popularny
OS, a do tego darmowy. Chyba dwa razy
w roku moglibyście poświęcić pingwinkowi
kilka stroniczek, a jeśli nie, to chociaż
czasami zamieszczać jakiś kącik Linuxowy
na Cover CD/DVD.

Lukass

Był w swoim czasie kącik o Linuksie (tzn. grach
pod Linuxa), ale że cieszył się umiarkowanym
zainteresowaniem... Krótko mówiąc – więk-
szość graczy NIE używa tego systemu, my zaś
jesteśmy pismem dla graczy. Wnioski są więc
proste...



SCHWYTANE W SIĘCI

czyli to, co o CDA piszą
w Internecie



Jak czytamy CDA

* **wivka:** Dzięki niemu przestaje
myśleć o swoim wieku, o kłótniach
dzieciach, o obiedzie „na jutro”,
niewypasowanych ubraniach
i brudnych majtkach i skarpetkach.
Jego lektura pozwala mi choć na
chwilę oderwać się od domowej
rzeczywistości, zapomnieć, co wy-
pada, a co nie dojrzałej kobiecie,
zabiera w czasy beztroskiej młodo-
ści, przesyconej nutką zazdrości
o komputery Commodore 64 i Ami-
ga, które „inni mieli, a ja nie”.
Czytam je od deski do deski, nie
tylko AR i Na Luzie. Pisane lekko,
z polotem oraz ogromną dawką
sarkazmu pobudzającego intelli-
gencję stanowi świetną rozrywkę.
Jest również rzetelnym „informa-
rem” o grach, od których notabene
wcale nie stronię. Czego zatem
więcej chcieć? Dziękuję.

Hmmm... Jestem pod wrażeniem.
Pozdrawiamy!



* **Polipolik:** Taa, szkoda tylko, że
CDA czyta się tak lekko i przyjemnie,
a strony umykają nieczym napastnicy
Ekwadoru polskiej obronie, dlatego
czasopismo szybko się kończy...

* **StarCraft_żgdzi:** Ja mój pierwszy
CDA kupiłem jakiś rok temu. Od
tamtego czasu spaliłem pięć czaj-
ników (ale mój brat jest ode mnie
lepszy, bo on spalił tylko jeden, ale
tak się zaczytał, że zapomniał włą-
cić wodę).

* **Marti77:** (...) Składałem wniosek,
żeby redakcja złożyła się na pre-
mię, której nie dostanę w pracy,
ponieważ zamiast pracować, czy-
tałem CDA. Co prawda szef powie-
dział, żebym pożegnał się z kasą
dopiero po trzecim zwróceniu
uwagi, a to tylko świadczy o tym,
że to wasza wina, ponieważ nie
mogłem się oderwać od czytania.

* **Jerryzzz:** Numer nawet niezły,
choć całego jeszcze nie przejrza-
łem. Trzymajcie fason, CDA, bo
kłatki mogą wypaść. :)

Różności

* **Mazi13:** Ja bym sobie zagrał
w jakieś znane gry. Dla mnie cda-
action jak każde pismo, choć je
lubię. Ale nie ma zbyt dużo takich
fajnych gier pełnych na komputer
windows XP Professional

RoZy: A czy ten twój komputer
chodzi na systemie operacyjnym
Pentium czy Athlon?

* **Sephirath:** Nie wiem czemu lu-
dzie się podniecają faktem „bycia
zbesztanymi przez Smugglera”...

Raivenn: Nie rozumiesz? Przecież
to zaszczyt! Sam Smuggler zainte-
resował się twoją osobą! To tak
jakby pójść na mecz Barcelony
i dostać piłkę w twarz po strzale
Ronaldinho. Nic przyjemnego,
a jednak czujesz się dumnie, że
zostałeś naznaczony przez kogoś
wyższego! nawet jeśli wracasz do
domu ze złamanym nosem...

Troszkę od antyfanów :)

* CDA ściągnął swoje najlepsze
motywy od Secret Service!! ściąg-
nął: śmieszne, ironiczne podpisy
pod screenami (ale i tak SS do pięć
nie dorastali).

Jak wiadomo, w historii świata nikt
wcześniej nie wpadł na to, by śmiesz-
nie komentować screeny.

– Cały dział ze śmiesznymi rzecza-
mi, niektóre słowo w słowo zerznię-
te z SS!!

A dokładniej z Internetu. O czym
stałe piszemy... Tu też SS pierwszy
w świecie wpadł na to, by dawać kącik
z luźnymi tekstami (znalezionymi
w Necie) w piśmie...

– Przekupił i przekabacił na swoją
stronę paru redaktorów SS.

Dla przykładu ja, Gemini, Czarny
Iwan itd. – toż to przecież dawna
ekipa SS. Każdy głupi to wie. :) (Czyli
jak o tym nie wiesz, to znaczy, że jesteś
mądry).



– ściągnął (albo raczej próbował)
cały system układu stron tzn. naj-
pierw zapowiedzi, później recenzje
a na końcu sprzęt i felietony. Na
początku ukazywania się CDA
było to widać bardzo wyraźnie

Jejejeje. Wszak SS to opatentował, że
zaczyna się od krótkich tekstów, po-
tem coraz dłuższe itd. (Już nie wspo-
mnę, że na początku ukazywania się
CDA – vide RetroAction – na począt-
ku były recenzje użytkowników... nieważne,

ściągnęli i już, tylko tak to zamaskowali, żeby nie było widać...)

IMO: CDA to szmira straszliwa!

Dziwnie, skoro tyle z SS ściągnęła... P
A może właśnie DLATEGO? :PPP

Ogólnie mi się dopiero jakoś 2-3 lata temu załapała po SS skończyła.

Ale rozum najwyraźniej jeszcze z pogrzebu nie wrócił... :)



Antyfan (?) ma głos

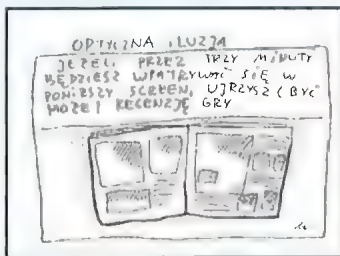
✉ Tym, którzy jeszcze nie wiedzą, kim jestem, mogę napisać, że jestem antyfanem CDA. I w tym momencie zapewne przestanecie mnie traktować poważnie. A wszystko przez to, jaki obraz wykreowali sobie antyfan waszego pisma. Po pierwsze chciałbym zaznaczyć, że nigdy nie byłem użytkownikiem żadnych antyfanowskich forów, gdyż w moim odczuciu przesiadują tam bandy niewyżytych dzieciaków, którzy nie lubią CDA za to, że ich na nie nie stać.

Dobre. :)

Po drugie uważam się za osobę inteligentniejszą od niektórych „przypadków”, szczególnie tych, które publikujecie (i wysławiacie) na łamach pisma i sądzę, że należy mi się inteligentniejsze potraktowanie. (...) Mam jednak nadzieję, że odpowiadanie na zaczepki i chamskie odzywki oraz „kostrótyfom krytykom” nie jest szczytem waszych umiejętności i potraficie pogodzić się z prawdziwymi słowami krytyki.

Od razu pragnę zaznaczyć, że nie jestem hipokrytą (nie to co niektórzy antyfan!) :) i w życiu swoim całym kupiłem tylko dwa numery CDA. Pierwszy, 125 numer kupiłem tylko dla obejrzenia arta mojego autorstwa w AR (płytki oddałem koledze godzinę po zakupie). Drugi numer kupiłem wyłącznie dla gry Ni-Bi-Ru. Dlaczego więc was nie lubię? Nie, ja nie nie lubię was, tylko waszego pisma. Szanuję was jako ludzi, a Smugglera zdążyłem już nawet na swój sposób polubić.

Co więc nie podoba mi się w CDA? Po pierwsze, przepych: dajecie screeny na pół strony, wszystko przeładowane kolorem, kolorowymi cziłconkami i duperełami, które odwracają wzrok od tekstu pisanego, który, jakby nie patrzeć, jest w piśmie najważniejszy. Wiem, że jedni lubią rybki, a inni... no wiecie, i nie będę się o to wytkółał, ale mi bardziej odpowiadałby wygląd stron, jaki ujrzeć teraz mogę w dziale retro-action. Oszalałem? może... ale o gustach się nie rozmawia.



No cóż, filmy Lucasa też mogłyby mieć oszczędniejszą formę, powiedzmy – być kameralne jak filmy Bergmana i tak samo czarno-białe... Tylko że nie wiem, czy wówczas odniosłyby KOMERCYJNY sukces... A forma CDA to tak naprawdę to, czego chcą czytelnicy – wyrażają to w „badaniach focusowych” i ankietach. Dajemy to, co WY chcecie w CDA widzieć... Duże screeny? Ja przepraszam, obejrzyj wspomniane „Gwiezdne Wojny” na 14-calowym monitorze i w multipleksie na wielkim ekranie. Jest różnica? To samo ze screenami – żeby dostarczyć wiele smaków, potrzebny jest duży rozmiar i tyle.

Po drugie – objętość. 150 stron? No fajnie... ale trzymając nowy numer CDA widzę, że tylko 100 z nich to coś odmiennego od reklam.

Około 115 stron, żeby być konkretnym. Co daje i tak ze 2x więcej stron, niż daje większość konkurencji W OGÓLE (wraz z reklamami). Może nie? A ceny mamy przecież zbliżone (o liczbie i zawartości CD/DVD nie wspominał). Zarzut miałby sens, gdyby np. konkurencja za tę samą cenę co my (albo ciut większą) dawała np. 200 stron pełnych tekstu. A widział w Polsce coś takiego w tej branży?

Ja rozumiem, że kasa się liczy (w końcu zejście z 20 do 15 zł musi wiązać się z jakimiś wyrzeczeniami), ale 1/3 pisma zamieniać w reklamę? To chyba jednak lekka przesada. Pod tym względem przodkujecie chyba wśród innych pism branży.

To logiczne, że reklamodawcy pchają się do największego pisma, bo wtedy reklamy dotrą do największej liczby czytelników. 1/3 stron zajęta też była przez reklamy, gdy CDA kosztowało 18,50 zł...

Pora jednak przejść do aspektu najważniejszego, czyli do samych tekstów w CD-Action. Jestem w stanie zrozumieć, że jeden redaktor może mieć własny styl i szyk pisania, ale patrząc na teksty w najnowszym numerze mam wrażenie, że wszystko pisała jedna osoba (może to SMG i jego milion wcieleni?). Nie no, wybaczenie, ale wszystko jest wrzucone w ten sam schemat, który powielacie niczym (ehh...) Harlequin.

I tu rozróżnijmy – chodzi o STYL czy o FORMĘ? Bo żeby np. EGM i Eld pisali w ten sam sposób? W życiu. A forma? Recenzja jest np. jak sonet. Sonet „musi” się składać z odpowiedniej liczby zwrotek i mieć odpowiedni układ rymów. Inaczej nie jest sonetem. To samo z recenzją – musi zawierać kilka rzeczy, bez których przestaje być recenzją. Zresztą w AR 08/06 bodaj był podobny w tonie list (że w każdej recenzji to samo: wrażenia, ocena grafiki itd.). Poczytaj, skoro już kupiłeś. :)

Przydałoby się kiedyś wyjście poza utarte schematy i zrobienie czegoś nowego i odmiennego.

Moim zdaniem, robimy to dość często – tzw. recenzje niestandardowe i fabularne (Błodny jako chyba najbardziej znany przy-

kład). Nie za często, bo wtedy owa odmienność stałaby się... rutyną. Ale całkiem regularnie takowe teksty się pojawiają.

No bo kto jak nie wy, którzy reklamujecie się największym czasopiśmie komputerowym na rynku, ma to zrobić i udowodnić tym maleńkim, że jeszcze nie popadliście w rutynę i stać was na coś spontanicznego.

Po 10 latach pewnie popadnięcie w rutynę jest nieuniknione i oczywiste. Dlatego też stale wpisujemy „świeżą krew” na łamy. No i staramy się łamać schematy tak formą CDA, jak i treścią, by w owej rutynie się nie pogrążyć. Swoją drogą – nawiążę teraz do pierwszego zarzutu – gdybyśmy wszystkie strony składały tak, jak chcesz (jak RetroAction), pewnie też byś narzekał na nudę, rutynę itd. i że powinno być nas stać na fantazję w składaniu tekstów. Że wszystkie są takie same... Może nie? :) Zauważ też, że dwa pisma, które poszły na „poważny” układ tekstów (NTS, pierwszy GameStar), jakoś szybko padły... A tekstowo przecież złe nie były... Włóż jak z tego wnioszek? Po prostu najwyraźniej czytelnikom szybko się znudziły spokojne, składane w podobny sposób strony...

Sam język, jakiego używacie, jest w porządku, ale dużo żartów jest doklejonych jakby na siłę i kontrastując często ze sztywną całością.

Sprawa gustu – wiem, że ten dowcip, który jeden z czytelników uznaje za rewelacyjny, dla drugiego jest dnem. I odwrotnie. Nigdzie wszystkim naraz nie dogodzisz.

Nie piszę tego, aby was urazić, nie chcę również, abyście się dla jednej osoby zmieniali, ale chcę, abyście mieli świadomość, że w takiej formie, w jakiej CDA jest teraz, zawsze może liczyć na kogoś, kto stanie przeciw.

Nie znam pisma, które budziłoby u wszystkich tylko pozytywne odczucia.

I dobrze... bo co to by była za frajda, gdyby w AR nie było już fajnych listów z krytyką.

Serafin

Otóż to. Szkoda może tylko, że ta krytyka taka... jakaś w sumie standardowa jest. :) Rutynowa wręcz. Miło, że rzeczowa i bez bluźdów (doceniam! A jakże!), ale właściwie wszystko, co powiedziałeś, było już parę razy na łamach AR walikowane... No ale tego wiedzieć nie mogłeś, bo kupiłeś przecież ZALĘDWINA dwa numery CDA. Moim zdaniem, nieco za mało, by sobie wyrobić na nasz temat wyważoną opinię...



Widzisz, ONI nie myślą wcale albo – co gorsza – myślą tak: „wszyscy MUSZĄ myśleć tak jak ja, bo przecież JA mam zawsze rację, więc jeśli MNIE się gra/pismo/recenzja nie podoba, to znaczy, że ona MUSI być do d...”. Jak już kiedyś pisałem, z tego się zwykłe wyrasta w okolicach 6-16 roku życia. Ale nie zawsze... Np. większość naszych polityków z tego nie wyrósł – i sami zobaczcie, jak ta nasza pol tyka i Polska przez to wygląda... Ech... szkoda gadać...

Poważna sprawa

✉ **Nazywam się XXX** [tu było nazwisko i imię – Smg] **mam 13 lat. (...) Bardzo lubię wasz magazyn. Jest pełen dobrego humoru. Zaprenumerowałem więc go. Wiem, że jesteście największym, najlepszym i najbardziej urozmaiconym czasopismem o grach, ale mam kilka zebranych wad na wasz temat. Najgorsza (ba, najbardziej irytująca) to ksywy redaktorów. Czemu? Boże, ile wy macie lat?**

Wystarczająco dużo, byś na nasz widok ustępował miejsca w tramwaju, a w ekstremalnych sytuacjach usiłował przeprowadzić przez ulicę na zielonym świetle. Albo choć pomógł szukać zagubionej (ta skleroza...) sztucznej szczęki.



Powinności się podpisywać normalnie.

Ale my nie jesteśmy normalni. Normalni ludzie w naszym wieku chodzą w gajkach od Armaniego i Bossa i jedwabnych krawatach, hodują brzuszek, naciśnięcie tętniczne i wrzody żołądka, a w Internecie szukają głównie kursów akcji i sprawdzają stan konta. Zaś gry podniecają ich tylko wtedy, gdy są akcjonariuszami firmy je produkującej... Do d... z taką normalnością, tyle powiem. :)

LUDZIE & LUDZISKA

✉ **Panie Szmugler. Pragnę zauważyć, że pańskie pismo nie zawsze pisze takie recenzje, z którymi wielu czytelników się nie zgadza.**

Poprawimy się. Postaramy się ZAWSZE pisać takie recenzje, z którymi wielu czytelników się nie zgadza. Bo strasznie nudno by było, gdybyśmy zawsze się ze wszystkim(i) zgadzali. PS Jakby to było MOJE pismo, odpowiedziałby ci MÓJ sekretarz albo raczej jego III asystent. Ale pomarzyć miło...

✉ **Ostatnio byłem świadkiem pewnej dość ciekawej sytuacji, która być może przywróci (lub może utrwali) w tobie wiarę w moc uświadamiania, zwłaszcza tych młodszych czytelników.**

Ja przepraszam, od tego to są rodzice. Albo koledzy z „Catsmen”. :P

Otóż sytuacja miała miejsce przy osiedlowym kiosku. Przed okienkiem stała mama z synkiem. Dziecko miało na oko 10-12 lat. Błagało mamę, aby

Imię, nazwisko, ewentualnie przewzisko w nawiasie.

Tamże PESEL, NIP, numer buta i zaświadczenie o pomyślnym przebiegu lustracji. Powaga ma być.

Macie wiek od 25-45 lat i co chcecie przedstawić?

Fajne gry. A co ma do tego nasz wiek?

Oczywiście rozumiem, wy też możecie mieć nicki, ale żeby tak się przekomarzać – to już raczej lekka przesada.



Stare zgredy to mogą co najwyżej popierdywiać przez sen, nie? Ci w przedziale 20-25 mogą jeszcze czasem (ale z rzadką) się uśmiechnąć. Jak nikt nie widzi. Bo ich imidż i POWAGA na tym ucierpią...

Następną waszą wadą (a raczej samego Smugglera) jest to, że dajcie się nabradzić na najbardziej nędzne podpuchy, jakich mi się nawet nie wyobrażało.

Nabra... no dobra, nie będę się znęcał – choć to cecha starego zgreda, czepliactwo się ortografii i stylistyki. :)

Przykład? Ano, w sierpniowym numerze. Najpierw niby pisze mama jakieś goś synka, a potem on sam. Przecież to jasne było nawet z początku. 2 listy pisał jeden osobnik, którym, nie śmię wątpić, był syn.

A może córka. Sprawdziłeś płeć? Albo – nie daj Boże – BLIŻNIĘTA. I to jeszcze jednojajowe. Pfuj...

Wcielił się najpierw w postać swojej matki, że niby ona pisze akurat do was.

Sorry, starym zgredom najwyraźniej szwankuje zmysł telepatii. I dlatego nie wytelepiałem, że to podpucha. A to przecież oczywiste. Przecież nie ma takich wyluzowanych matek. Przecież nie ma żyjących na luzie ludzi po 25 roku życia. Nas też nie ma...

Może niedługo doczekamy się listu dziecka do św. Mikołaja, który pomylił adresy?

Raczej kolejnego kolesia, który będzie miał nam za złe, że nie jesteśmy POWAŻNI, skoro jesteśmy DOROŚLI. :)

Piszę dalej. Najmniej denerwujące, chociaż bardzo smutne. Od dłuższego czasu oprócz standardowych nośników CD dodajecie też wersję DVD. Więcej pełnych wersji znajduje się na tym drugim nośniku, więc sadzę, że niedługo CD może w ogóle będzie niewydawane???

„Niedługo” to pojęcie względne... ale jest faktem, że kiedyś już nie będzie pism z CD, tak jak nikt już nie dołącza do płyt dyskietek 5,25” czy 3,5”. To się nazywa „postęp”. Zauważyłeś, że po ulicach nie jeżdżą już dyktafony i rydwany?

Przecież nosicie nazwę CD-Action, a nie DVD-Action. Dlatego nigdy nie powinniście rezygnować z CD, o to was proszę.

Jasne, bo nie chce ci się wyłożyć paru dych na napęd DVD. Rozumiem też, że klub Chelsea po zakupie przez Abramowicza powinien zmienić nazwę np. na „Moskowskie malcziki” albo choć „Spartak Moskwa” – bo jaki to angielski klub, jak go Ruski ma, nie? Powinien rosyjską nazwę nosić!

Kończę. Mam nadzieję, że to przemyślicie.

Jasne. Za każdym razem, gdy kolejny gość nam pisze, że jesteśmy niepoważni i CDA powinno zmienić nazwę, rozważamy to głęboko przez około połowę ćwierci sekundy. I robimy potem takie pierdzące „prfffff...” ustami. :P

PS I, że mnie drukniecie, ja stanę się sławny i przejmę władzę nad światem, a ty dostaniesz 50% od zysków. Niezła podpucha, co nie?

Vatterbee

Szczerze? Ograna do bólu, jak disco polo na weselu. Ale cię druknę nawet MIMO to. Co mi tam... I tak jestem niepoważny.

przysłać wam promyk nadziei w postaci tej relacji.



✉ Czasem mam wrażenie, że silenie się na sarkazm w odpowiedziach na maile to tylko strata czasu... Ot, taki przykład.

On: czy do was dochodzą jakieś maile
Ja: Ani jednego. Ten też nie doszedł.
On: ...no to jak to możliwe że odpisałeś???

Ech. To ci się tylko śni... :)

✉ **Mam 16 lat. Powiem od razu bez owijania w bawełnę. Gry wypaczyły mi psychikę. Jakie są tego objawy?**

1. Nie używam słów powszechnie uważanych za obraźliwe. 2. Nie palę. 3. Nie piję. 4. W grach online rozdaję słabszym graczom złoto i itemy. 5. Nauczyłem się dzięki grom robić strony Internetowe. 6. Znam się odrobinę na sprzęcie komputerowym. 7. Wiem, że CD-Action to czasopismo dla graczy. :) Jestem więc jednostką chorą. Należy mnie leczyć. Odstaję od społeczeństwa.

Tja, i jeszcze maturę zdaj bez „amnestii”, a cię zamkną. Żebyś nie gorszył innych swą innością.

✉ **Czemu CD-Action to najlepsze pismo na świecie? Bo gołe baby dajecie! A jednak nie... Niestety nie... Ale co tam? I tak CD-Action czytam. :P**

Bez wakacji i kolacji, więc pełni frustracji, odpowiadali Smuggler & Ghost of Mr Jedi Ziomale, których (tak naprawdę) nie ma wcale.

W PRENUMERACIE TANIEJ!!!

UWAGA!!! SUPEROKAZJA

Zamów prenumeratę na rok, a otrzymasz
**pakiet 5 gier z serii
Nowa Extra Klasyka!!!**



**Dodatkowo możesz
kupić gadżet z logo
CD-ACTION po atrak-
cyjnej cenie 10 zł!**



Zakup każdego wybranego gadżetu powiększa wartość prenumeraty odpowiednio o 10 zł, 20 zł lub 30 zł.

Prenumerata na 12 miesięcy

CD-Action z CD lub z DVD w cenie **153 zł**
Za 12 wydań z DVD w kiosku zapłacisz **178,80 zł**
w prenumeracie **oszczędzasz 25,80 zł**

+ OTRZYMASZ SUPERPREZENT

Prenumerata na 6 miesięcy

CD-Action z CD lub z DVD w cenie **76,50 zł**
Za 6 wydań z DVD w kiosku zapłacisz **89,40 zł**,
w prenumeracie **oszczędzasz 12,90 zł**

PODANE CENY PRENUMERATY NIE OBEJMUJĄ CENY GADŻETÓW.

6203

Zamawiam prenumeratę magazynu **CD-Action** od numeru:

Proszę o wpisanie w kratkach imię i nazwisko, by rozpocząć się prenumerata

Prenumerata 12 miesięcy w cenie 153 zł z CD ☐ z DVD ☐
+ prezent: pakiet 5 gier

Prenumerata 6 miesięcy w cenie 76,50 zł z CD ☐ z DVD ☐

Wybierz następujący gadżet: koszulka ☐ czapeczka ☐ smycz ☐

Zamawiam numery archiwalne

Prenumeratę proszę wysłać na adres:

Imię i nazwisko lub nazwa firmy:

Ulica, numer domu, numer mieszkania:

Kod pocztowy:

Miejscowość:

Kraj:

Telefon kontaktowy:

e-mail:

☐ Proszę o wystawienie faktury VAT

NIP firmy:

Upoważniam Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

podpis

Należność ureguluję:

☐ Wpłacając lub dokonując przelewu po otrzymaniu imiennego druku wpłata/przelewu

☐ Kartą kredytową:

☐ VISA Classic ☐ VISA Business ☐ Polcard ☐ PBK Sty ☐ EuroCard/MasterCard

Numer mojej karty:

Data ważności karty (miesiąc i rok)

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Wydawnictwo BAUER sp. z o.o., ul. Młotowska 1, 04-035 Warszawa, moich danych osobowych, które przekazuje dotychczasowi zarządcy, aby móc do nich dotrzeć i poprawiać.

Data i podpis

ZAMÓW PRENUMERATĘ W WYDAWNICTWIE

1. Wypełniając zamieszczony obok druk zamówienia, który należy odesłać pod adres: Wydawnictwo Bauer Sp z o.o. Sp. k., skryt. poczt. 1, 04-026 WARSZAWA
2. Telefonicznie: 22/ 517 50 55 3. Faksem 22/ 517 05 30 4. E-mailem prenumerata@bauer.pl oraz dokonując wpłaty należności po otrzymaniu imiennego druku przelewu.

5. Zamówienia można również zgłaszać przez Internet: <http://prenumerata.bauer.pl> – istnieje możliwość płatności kartą kredytową lub przelewem na wskazany numer konta.

Prosimy o złożenie podpisu pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych. Upominki wysyłamy listami poleconymi w terminie do dwóch miesięcy od otrzymania zapłaty za prenumeratę. W przypadku gdy zamówienia na prenumeratę roczną z wybranym prezentem przekroczyć założoną ilość, wydawnictwo zastrzega sobie prawo wysłania innego prezentu o tej samej wartości. Prenumerata jest realizowana za pośrednictwem Poczty Polskiej, każdy numer wysyłany jest listem ekonomicznym.

Termin rozpoczęcia realizacji prenumeraty uzależniony jest od daty otrzymania przez Wydawnictwo zamówienia.

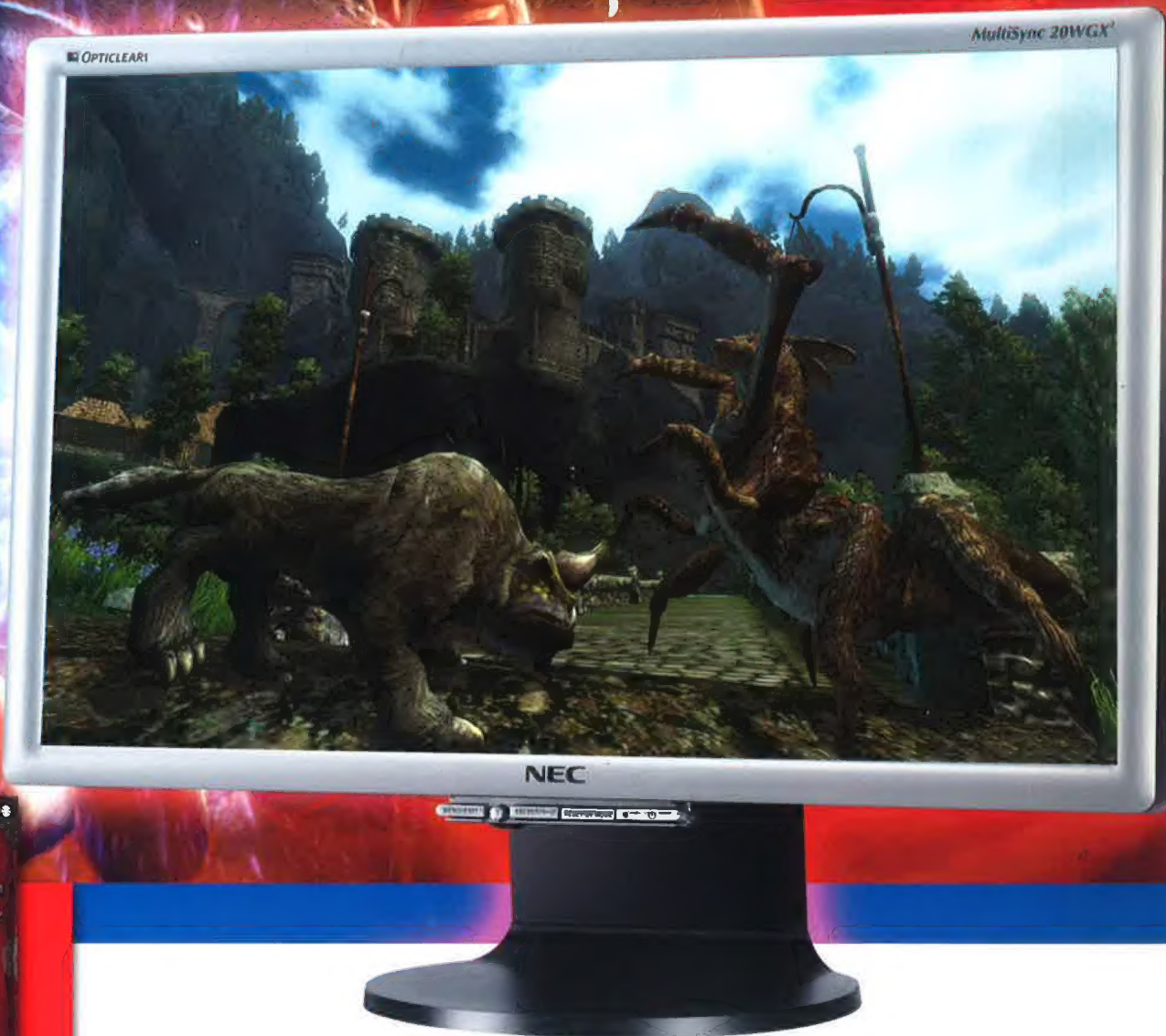
Uwaga! Prenumerata nie obejmuje wydań specjalnych CD-Action.

Pytania i reklamacje prosimy kierować pod numer tel. 22/ 517 05 31 do 36 REKLAMACJE PŁYT CD prosimy zgłaszać do: Tomek Matusik, tel. 71/3412083 wew. 203, adres: ul. Sukiennice 6, 50-107 WROCŁAW
Dział prenumeraty przyjmuje zamówienia na numery archiwalne, realizacja nastąpi po dokonaniu wpłaty na podstawie otrzymanego druku przelewu obejmującego wartość zamówionych egzemplarzy oraz koszt dostawy. Zawartość wydań archiwalnych można sprawdzić na stronie internetowej www.cdaction.com.pl. W archiwum posiadamy tylko 12 wydań wstecz. FAKTURY VAT wystawiamy na wyraźne życzenie.

PRENUMERATA w RUCH SA: wpłaty na prenumeratę krajową przyjmują terenowe jednostki RUCH do piątego każdego miesiąca poprzedzającego okres rozpoczęcia prenumeraty. Informacji o warunkach oraz sposobie zamawiania prenumeraty zagranicznej udziela RUCH SA OKDP 01-248 Warszawa, ul. Jana Kazimierza 31/33, tel. 22/ 532 87 31, 532 88 16, 532 88 19, 532 88 20, infolinia: 0-800 12 00 29. Płatność kartą płatniczą na stronie <http://www.ruch.pl>.

see more.

NEC Display Solutions



Największe wydarzenie RPG roku!

Trzecia część kultowej serii Gothic w sprzedaży już w październiku!

Zamów już dziś na stronie:
<http://sklep.gram.pl/Gothic3>

Seria GX2 to pierwsza linia monitorów całkowicie dedykowana aplikacjom multimedialnym. Lśniący ekran z innowacyjnym systemem Dynamic Visual Mode o dużej jasności i wysokim kontraście oraz ultra-krótkim czasie reakcji 4 ms gwarantuje niesamowite przeżycia wizualne. Wejścia analogowe i DVI-D, wbudowany rozdzielacz USB (1 na 4) oraz opcjonalna przystawka multimedialna czynią z monitorów NEC serii GX uniwersalne, domowe centrum rozrywki.

Wkrocz do akcji i zobacz więcej niż dotychczas.

www.nec-display-solutions.pl



NEC MultiSync 70GX2
Monitor 17", 1280 x 1024
Czas reakcji matrycy 4 ms*
Kontrast: 700:1
Jasność 400cd/m2
Kąt widzenia 150/135



NEC MultiSync 90GX2
Monitor 19", 1280 x 1024
Czas reakcji matrycy 4 ms*
Kontrast 700:1
Jasność 400cd/m2
Kąt widzenia 150/140



NEC MultiSync 20WGX2
Monitor 20", 1680 x 1050
Czas reakcji matrycy 6 ms*
Kontrast do 1600:1
Jasność 470cd/m2
Kąt widzenia 178/178

*(gray to gray)

Empowered by Innovation

NEC